1

öS 80,-/ sfr. 9,80 DM 9,80

Markt&Technik

Top Spiele 64'er

SPIELE ★ TESTS ★ TIPS ★ TRICKS

TEST DIE 111 BESTEN SPIELE

High-Score-Killer: *Kniffe, Tips & Tricks zu heißen Games*

Voller Durchblick: *Alle Levels zu »The Last Ninja II«*

Marktübersicht: *Aktuelle Superspiele für den C64*

64'er

Ein Spiel kommt selten allein ...

...und die Game-Flut ertränkt den Freak. Bei den meisten Computermagazinen verkümmert sie allerdings zum trüben Rinnsal: Diese Spiele-Experten behandeln die kleine 8-Bit-Maschine doch recht stiefmütterlich. Wo dann Rat suchen? Hier! Dieses Extra-Sonderheft der 64'er-Redaktion hilft Euch über die Klippen des Spielemarktes.

Ob Rollenspiel, Action oder Simulation, die von uns ausgesuchten 111 besten Spiele für den C64 lassen keine Spieleart aus.

Klar, daß unsere Auswahl kontroverse Diskussionen auslösen wird. Womöglich vermissen auch einige Leser ihr Lieblingsspiel. Als erprobte Paten standen uns jedoch die Testergebnisse im 64'er-Magazin und viele Briefe von Euch zur Seite.

Nicht jedes Spiel ist noch erhältlich. Deshalb haben wir die Händler gebeten, uns aktuelle Listen zu schicken. Das Ergebnis ist die große Übersicht in der Heftmitte.

Gerade Topspiele haben's oft in sich. Nicht einmal ausgefuchste Joystick-Akrobaten schaffen problemlos den letzten Level oder knacken alle High scores. Da fehlt ein Extraleben, hier ein Zauberspruch oder auch nur ein Paßwort, um weiterzukommen. Wer kommt da nicht in Versuchung, ein wenig zu mogeln? Dazu braucht Ihr natürlich jede Menge Tips & Tricks. Ich hoffe, daß jeder genau das richtige findet, bevor ihn ein Spiel zur Verzweiflung bringt. Aber ob mit oder ohne Schummeln, wir wünschen Euch viel Spaß bei den 111 Missionen auf dem C64!

Jörn-Erik B—14 „LEO"

Euer Jörn-Erik »Leo« Burkert
(Redakteur)

INHALT

33
Mit viel Phantasie wundersame Gebilde basteln, aber da und dort fehlt was für den »Loopz«

Spieletests

Adidas Championship	6
Airline	6
Arche des Kapitän Blood	7
Atomino	7
Atomix	8
Ball tix	8
Bard's Tale	9
Batman	10
Beverly Hill Cop	10
Bloodwich	11
Boulder Dash	11
Castle Master	12
Centauri Alliance	12
Chuck Yeager	13
Circus Attractions	13
Continental Circus	14
Curse of Azure Bonds	14
Creatures	15
Crime Time	15
Cycle Races	16
Draconus	16
Dragon Breed	17
Dragon War's	17
Echolon	18
Elite	18
Exterminator	19
Ferrari Formula One	19
Fighter Bomber	20
Fire-Fly	20
Flight Simulator II	21
Flimbos Quest	21
Fugger	22
Gemini Wings	22
Ghost'n Goblins	23
Ghouls'n Ghosts	23
Golden Axe	24
Grand Monster Slam	24
Grand Prix Circuit	25
Hard'n Heavy	25
Heros of the Lance	26
Hillsfar	26
Intern. 3-D-Tennis	27
Invest	27
Iron Lord	28
Katakis	28
Krieg um die Krone	29
Kick off	30
Kings Bounty	31
Klax	31
Last Ninja	32
Lettrix	33
Loopz	33
Lords of Doom	33
Maniac Mansion	34
Mean Streets	43

INHALT

46
Eine wichtige Aufgabe wartet – Bastian soll das Land Phantasien retten

32
Ob Stock, Schwert oder Wurfstern, der letzte Ninja geht scharf zur Sache

12
Auf dem Wege in das mystische alte Gemäuer, wo so manches Abenteuer lauert

24
Der Große Preis der Monster wartet…

Micropose Soccer	43
Might und Magic	44
Might und Magic II	44
Monty Python's	45
Mr. Heli	45
Neuromancer	46
Neverending Story II	46
New Zealand Story	47
Ninja Spirit	47
Oil Imperium	48
Passing Shot	49
Pipe Mania	49
Pirates	50
Pool of Radiance	51
Power Drift	51
Puzznic	52
Puffy's Saga	52
Presumed Guilty	53
Rainbow lands	53
Ra	54
Rainbow Warrior	55
Rick Dangerous II	55
Rings of Medusa	56
Rock'n Roll	56
R-Type	57
Saint Dragon	57
Satan	58
Secret Silver Blades	58
Serve and Volley	59
Sim City	59
Skateball	60
Ski or Die	60
Space Rogue	61
Spherical	61
Spiderman	62
Stunt Car Racer	62
Summer Camp	63
Supercars	63
Tau Ceti	64
Tetris	64
Test Drive	65
Thunder Blade	66
Tilt	66
Total Recall	67
Trivial Pursuit II	67
Turrican	68
Turrican II	68
Teenage Turtles	69
Ugh Lympics, Caveman	69
Ultima	70
Uridium	71
Vendetta	71
Welltris	72
Windwalker	72
Wizball	73
X-Out	73
Zak McKracken	74

Allgemeines

Editorial	3
Impressum	35
Kampf um den letzten Level!	35

Tolles Titelbild: Fußball pur!

Die Kunst, es allen recht zu machen: Servicekalkulation

Adidas Championship Football

SPORTSPIEL

Die Sportartikelindustrie hat ein neues Werbemedium entdeckt: das Computerspiel. Pflegte das Unternehmen Adidas seine Sportkluft und Stollenstiefel mit den drei Streifen bislang vornehmlich durch das Ausrüsten hochrangiger Sportprofis ins Rampenlicht zu rücken, wurde mit »Adidas Championship Football« ein neues Medium geschaffen: das markenbewußte Fußballspiel. Viel mehr als Logo und guten Namen steuerte Adidas allerdings nicht bei. Die Programmierung besorgte ein externes Team namens »Smart Egg Software«. Diese »Schlaumeier« hatten ihr Fußballprogramm zur Weltmeisterschaft '90 abgeliefert.

Der Turniermodus erinnert an diese Fußballweltmeisterschaft. 24 Teams treten zunächst in Gruppenspielen gegeneinander an. Die besten Mannschaften machen dann im K.-o.-Modus den Gesamtsieger unter sich aus. Die Zulosung der Mannschaften in die Gruppen wird ausführlich gezeigt. Heftige Spannung läßt den Spieler erbeben: Bekommt er lauter dicke Brummer wie z.B. Italien in seine Gruppe gelost, oder hat er Glück und erhält in der Vorrunde nur zweitklassige Gegner serviert? Nach einem Blick auf alle Tabellen und der Wahl der Mannschaftsformation wird endlich gespielt. Die Krümelgrafik versetzt der Vorfreude den ersten Dämpfer: Das alte »Microprose Soccer« sieht wesentlich besser aus. Daß auch der Spielwitz von »Adidas Championship Football« allenfalls Verbandsliganiveau erreicht, liegt vor allem an der nervigen Steuerung, gegen die das komplizierte »Kick Off 2« die reinste Wohltat ist.

Adidas Championship Football

64'er WERTUNG **6** von 10

Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	**einfach**

Airline

SIMULATION

Lufthansa, Pan-am oder British Airways: Wollt Ihr hinter die Kulissen einer Fluggesellschaft blicken? In der Wirtschaftssimulation »Airline« setzt sich der Passagier zur Abwechslung einmal selbst in den Chefsessel.

Das Thema des Spiels dreht sich um den messerscharfen Konkurrenzkampf der Fluggesellschaften untereinander. Durch ständige Erweiterung des Flugangebots, Verbesserung des Services und knallharte Preiskalkulation müssen sich zwei bis vier Spieler stellvertretend für ebenso viele Fluggesellschaften auf dem Markt behaupten. Ausgehend von der Flugroutenplanung könnt Ihr nach Herzenslust kalkulieren, Bilanz ziehen und entsprechende Entscheidungen treffen. Das geht von der Preiskalkulation der Bordverpflegung bis hin zur Berechnung der Passagier- und Frachtbeförderungskosten.

In der 16 Seiten umfassenden Anleitung ist jeder Hauptmenüpunkt ausführlich beschrieben. Dazu gibt's erste Tips für die Planung.

Das Programm steuert Ihr ausschließlich mit dem Joystick. Das Hauptmenü besteht aus zwölf Logos: Zehn davon sind für die sich ständig wiederholenden Kalkulationen vorgesehen. Innerhalb von zwei Minuten pro Spielrunde müssen alle Veränderungen im Geschäftsablauf der Fluglinien abgewickelt sein. Wie ein echter Fluglinienmanager müßt Ihr rasch wichtige Entscheidungen treffen.

Grafisch ist »Airline« sicher eine der gelungensten Wirtschaftssimulationen. Die Logos im Hauptmenü lassen sich eindeutig den entsprechenden Begriffen zuordnen und erscheinen zur besseren Orientierung auch im Untermenü. Kühle Denker werden bestimmt an »Airline« Gefallen finden, zumal es nicht an nötiger Motivation mangelt. Allerdings müssen solche kaufmännischen Genies aber immer für zwei denken, denn die Teilnahme von mindestens zwei Spielern ist zwingend vorgeschrieben. Ein Modus, der nur einen Spieler gegen den Computer antreten läßt, hätte sicher die Qualität der Software erheblich gesteigert.

Airline

64'er WERTUNG **7** von 10

Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	**mittel**

Am Steuerpult der Weltraumarche

Mit Atomino zur Chemieprofessur

Die Arche des Captain Blood

ADVENTURE

Dies ist die Geschichte von Bob Morlock, dem gefrusteten Programmierer. Als Geschäftsmann ziemlich erfolglos, ist er doch bereits zur Legende geworden. Besonders Kinder und Jugendliche in Spielhallen bewundern ihn grenzenlos. Was sie nicht wissen: Bob's Leben ist ziemlich fade und langweilig. Ein Zusammentreffen mit einem bekannten Biologen ändert das schlagartig. Dieser ist nämlich der unglaublichen Meinung, daß die Figuren in Computerspielen ihr eigenes Leben haben. So kommt Bob auf eine wahnwitzige Idee: Ab sofort will er als »Captain Blood« gegen die Übeltäter im Computer antreten. Monate lang programmiert er an einer Arche, die er Biohirn nennt. Er schafft es sogar, seine körperliche Existenz aufzugeben und Teil seines Programms zu werden (der Film »Tron« läßt grüßen!). Blood steuert seine Arche jetzt von innen. Ein Unfall generiert 30 Kopien des Captains. Diese mehrfache Duplizierung löst einen unaufhaltsamen Zerfall seines Körpers aus. Einzige Rettung ist, die falschen Bloods zu finden, um das Lebensfluidum zurückzugewinnen. Wenn Ihr Bloods Rolle übernehmt, hat er bereits 25 Kopien wiedergefunden. In der Galaxis BABY1 müssen die letzten fünf Klone innerhalb 312 Sternzeiteinheiten entdeckt werden. Durch einen speziellen Translator ist er in der Lage, mit den Bewohnern der Planeten zu kommunizieren. Sprache wird in Symbole verwandelt oder umgekehrt. Jedes Symbol kann man anwählen. Seine Bedeutung erscheint dann als Wort. Die Bewohner der Planeten sind friedlich, großzügig, kriegerisch, niederträchtig, dickköpfig, leichtgläubig, launisch, blitzgescheit oder strohdumm. »Die Arche des Captain Blood« ist zweifellos ein ganz besonderes Spiel mit hervorragender Grafik.

Die Arche des Captain Blood

64'er WERTUNG **9** von 10

Spielidee	██████████
Grafik	██████░░░░
Sound	█████░░░░░
Schwierigkeit	**hoch**

Atomino

STRATEGIE

Weniger Kenntnisse über Chemie, aber viel Kombinationsgabe benötigt man bei diesem besonderen Denkspiel. Atome mit verschiedenen Wertigkeiten müssen gesättigt werden, d.h. die einzelnen Elementarteilchen sollen so zusammengesetzt sein, daß am Ende kein Anschluß des gebildeten Moleküls frei bleibt. Dabei ist es egal, in welcher Form die Atome zusammengefügt werden. Man kann die exotischsten Verbindungen zusammenbrauen und seiner Fantasie freien Lauf lassen.

Das Spiel stellt zwei Varianten zur Verfügung. Entweder lassen sich wahllos Moleküle bilden oder eine Aufgabe ist vorgegeben, d.h. der Computerchemiker muß eine bestimmte Anzahl vordefinierter Atome bilden. Die Atome fallen in ein Speicherrohr. Immer das unterste Teilchen kann daraus entnommen und auf dem Spielfeld plaziert werden. Aber auch Atome auf der Spielfläche kann der Spieler mit dem untersten Atom in der Röhre tauschen. Mit zunehmender Spielstufe werden die Moleküle immer komplizierter und die Aufgaben komplexer. Die Atome fallen mit höherer Geschwindigkeit in das Speicherrohr und Hindernisse auf dem Spielfeld sorgen für zusätzliche Schwierigkeiten. Fällt das siebente Atom ins Speicherrohr und der Spieler kann kein Atom auf der Spielfläche plazieren, dann ist das Game beendet.

In den Bonusrunden steht die Aufgabe, vorgegebene Muster mit Atomen zu füllen und nach erfolgreicher Lösung gibt es Paßwörter, mit denen gleich bei Spielbeginn in der letzten Runde an den Start gegangen werden kann.

Die Grafik ist einfach und schlicht, aber trotzdem gelungen und ansprechend. Die Musik geht ins Ohr und steigert die Spielfreude. Die Paßwortabfrage wird länger spielenden Atomino-Fans sicher gefallen und ermöglicht Könnern eine höhere Herausforderung. Hat man erst einmal versucht, mit diesem kniffligen Chemiebaukasten zu spielen, kommt man kaum noch davon los, denn der Weg zur Bildschirmprofessur ist unterhaltend und kurzweilig. Im ganzen gesehen ist das Spiel ein super Denkspaß.

Atomino

64'er WERTUNG **9** von 10

Spielidee	█████████░
Grafik	███████░░░
Sound	████████░░
Schwierigkeit	**mittel**

Elektronischer Chemiebaukasten für den Heimgebrauch

Die Kugel im Tor versenken? Leichter gesagt als getan...

Atomix

STRATEGIE

Bei diesem Spiel sind Chemiekenntnisse und gute Taktik gefragt, denn bei Atomix müssen chemische Moleküle wie Wasser, Methan, Methanol usw. in begrenzter Zeit korrekt nachgebaut werden, um die nächsthöhere Spielstufe zu erreichen. Dies gestaltet sich aber als äußerst schwierig, da die Bahnen der einzelnen Atome, nachdem sie sich einmal in Bewegung gesetzt haben, nicht mehr veränderbar sind. Sie gleiten so lange in die gewählte Richtung, bis sie auf ein Hindernis, d.h. die Spielfeldbegrenzung oder andere Atome, treffen. Erst dort kommen sie wieder zum Stehen. Nach jedem fünften von unzähligen Levels, die entweder allein oder zu zweit bewältigt werden, kann man seinen Punktestand in einem Bonus-Level auffrischen. Für eine gewaltige Portion Motivation ist auf jeden Fall gesorgt, da die gut gelungene Musik das Spielgeschehen voll unterstreicht und es immer wieder neue und schwierige Stoffe zum Nachbauen gibt. Außerdem kann der Moleküleschieber sich für eine bestimmte Punktezahl ein sogenanntes »Continue« kaufen. Damit geht es in dem Level, der Endstation war, noch einmal an den Start. Dazu kommt der außergewöhnliche Zwei-Spieler-Modus, wie er schon von »Hard 'n'Heavy« her bekannt ist. Beim Teamwork müssen beide Spieler jeweils abwechselnd 15 Sekunden lang an der gestellten Aufgabe arbeiten. Den Zeitbonus jedoch erhält nur der Spieler gutgeschrieben, der das Molekül vollendet hat. Dies sorgt für verbissene Zweikämpfe, die ein eigentliches Zusammenarbeiten der beiden Spieler vermissen läßt. Zu bemängeln ist lediglich die Grafik, die eher schlicht gestaltet wurde. So werden z.B. die Atome nur als Kugeln und Striche dargestellt. Atomix ist trotzdem jedem Knobelspiel-Fan vorbehaltlos zu empfehlen, da es ein gut ausgetüfteltes Spielkonzept sowie gute Musiken und zahlreiche Features aufweist. Lediglich die magere Grafik hätte mit etwas mehr Liebe zum Detail gestaltet werden können. Der C64 gibt da auf alle Fälle mehr her. Die Programmierer haben diese Möglichkeiten offenbar nicht voll ausgeschöpft.

Atomix

64'er WERTUNG **7** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

Ballistix

STRATEGIE

Es gibt viele Computerspiele, bei denen etwas durch die Gegend rollt. Sei es Fußball, Billard oder Eishockey. In welche Kategorie jedoch »Ballistix« einzuordnen ist, bleibt fraglich: Einerseits gibt's zwei Tore, wie bei jeder guten Fußballsimulation. Andererseits wird der Puck (aha, also doch Eishockey...) jedoch nicht von kleinen Männchen bewegt, sondern durch unzählige, winzige Kugeln, die man nach bester Billardmanier gegen den Puck stößt. Damit bekommt er seine Bewegungsrichtung. Also ein »Fußhockillard«?

Egal wie man das Spiel bezeichnen mag, es macht einfach Spaß. Das liegt nicht nur an der ausgefallenen Spielidee. Auch die ganze Aufmachung überzeugt, z.B. das ausgefallene Spielfeld: Nicht nur einfach eine stilisierte Rasen-, Eis- oder Filzfläche, sondern eine von Totenschädeln begrenzte Ebene. Auch der Schiedsrichter entspricht nicht dem landläufigen Bild des kurzhosigen Pastors mit Pfeife: In diesem Spiel übernimmt diesen Part ein potthäßliches Monster.

An Einstellungsmöglichkeiten hat »Ballistix« aber einiges zu bieten. Von der Gravitation über die Kraft und Anzahl der Stoßkugeln bis hin zur Menge der bis zum Sieg benötigten Tore ist alles variabel.

Während des Spiels gibt's einige Spezial-Features. Schießt man mit seinen Kugeln bestimmte Icons ab, erhält man Bonuspunkte. Tore werden vergittert, oder ein wahrer Kugelhagel ergießt sich übers Spielfeld. Sogar die Kugeln des Gegners kann man klauen.

Die Grafik ist sehr schön gezeichnet, vom Titelbild bis zur Gestaltung der Kristall-(Spiel-) Kugel haben die Programmierer eine Spitzenleistung vollbracht. Der Sound läßt allerdings zu wünschen übrig: Die Titelmusik liegt unter dem heutigen Standard, und vereinzelte Klangeffekte während des Spielverlaufs spiegeln auch nicht gerade die fantastischen Fähigkeiten des C64 wider.

Außer diesen Einschränkungen kann man das Game rundum empfehlen, denn es bietet eine wirklich neue und gut umgesetzte Spielidee.

Ballistix

64'er WERTUNG **8** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

Bard's Tale I: Hütet Euch vor dem Bösewicht Mangar!

Bard's Tale I: Witch King, Herrscher der Unterwelt

The Bard's Tale I – III

ROLLEN SPIEL

Die drei Versionen dieses Fantasy-Rollenspiels sind geballte Mischungen aus Abenteuer und Magie.

Im Urvater **»Bard's Tale I«** leitet Ihr eine Party von sechs Figuren (Charakter). Zunächst müßt Ihr Stärken und Schwächen dieser Personen festlegen. Ihr habt die Auswahl zwischen diversen Rassen und Berufsklassen – alle besitzen Vor- und Nachteile. »Hunters« und »Paladins« sind z.B. gute Kämpfer, während »Conjurers« und »Magicans« starke Zaubersprüche auf Lager haben.

Das Abenteuer beginnt in der Stadt Skara Brae. Der böse Zaubertyrann Mangar hat sie verhext. In der Stadt gibt es viele Gebäude, in denen Ihr Euch ausruhen, einen Drink bestellen oder Ausrüstung kaufen könnt. In den Straßen greifen allerlei gefährliche Typen Eure Party an: Kobolde, Untiere, Magier und Söldner. Ihr könnt zwar versuchen, elegant zu verschwinden, doch wenn die Flucht nicht klappt, müßt Ihr kämpfen. Durch Siege erhält man jedoch nicht nur Gold, sondern auch wertvolle Erfahrungspunkte (Experience Points). Hat ein Charakter genügend davon gesammelt, steigt er in den nächsten Level auf. Seine Charaktereigenschaften verbessern sich erheblich: Zauberer lernen Sprüche dazu, Kämpfer können mehr Schläge einstecken usw.

In »Bard's Tale I« gibt es insgesamt 85 Zaubersprüche und 16 Labyrinthe, eine Menge Variationsmöglichkeiten bei der Charakterwahl und viele, viele Monster. Die Grafik ist in Zeichentrickmanier animiert.

Ermutigt vom Erfolg von »Bard's Tale I« machten sich die Programmierer daran, eine Nachfolgeversion zu entwerfen: **»Bard's Tale II«**, besser bekannt als »The Destiny Knight«. Sieben tapfere Helden ziehen aus, die Einzelteile des »Zauberstabs des Schicksals« zu finden. Denn nur dann läßt sich der abtrünnige Super-Magier Lagoth Zanta besiegen.

Ein Brief des Zauberers Sardon erreicht Eure Party. In dem Schreiben berichtet der Magier über eine alte Legende, die sich um den »Destiny Wand«, den Zauberstab des Schicksals rankt. Das Stöckchen ruhte seit über seit 700 Jahren im Heiligen Berg und war Garantie für den Frieden im Land. Doch die skrupellosen Schergen von Lagoth Zanta haben den Stab gestohlen und in sieben Teile zerbrochen, die über sieben verschiedene Orte des Landes verstreut wurden. Sardon bittet die Party, die Teile des Stabs zu finden, ihn zusammenzufügen und damit den Schurken Zanta zu vernichten.

Das neue Spiel aus dem Barden-Land übernimmt das bewährte Spielprinzip des Vorgängers, bietet aber einige Verbesserungen und komplett neue Aufgaben. Erfreulich: Charaktere aus »Bard's Tale I« lassen sich in »Destiny Knight« übernehmen und deren Karriere dort fortsetzen. Als Rollenspieleinsteiger könnt Ihr selbstverständlich auch ein völlig neues Spiel beginnen. In der ersten Stadt gibt es ein »Anfänger-Dungeon«, in dem es bei weitem nicht so schwer zugeht wie in den anderen Labyrinthen. Die Party muß lediglich eine Prinzessin befreien. Wird diese Mission erfolgreich abgeschlossen, winkt ein Extra-Bonus an Experience Points.

»The Destiny Knight« ist ein gut strukturiertes Rollenspiel, das langanhaltenden Spielspaß garantiert. Präsentation, Grafik und Sound sind für dieses Genre außergewöhnlich.

In **»Bard's Tale III«** ist der Mad God Tarjan wieder im Lande. Die Party, die gerade alle Teile des Zauberstabs gefunden und den Bösewicht Zanta unschädlich gemacht hat, kommt nach Skara Brae zurück und macht eine verheerende Entdeckung: Die Stadt liegt in Schutt und Asche. Irgendwer oder irgendetwas hat derartig gewütet, daß man es mit der Angst zu tun bekommt. Der Equipment Shop z.B. brach so schnell zusammen, daß dessen Besitzer Garth unter den Trümmern begraben wurde. Nur noch ein alter Mann bewohnt die Stadt...

Die Liste der Zaubersprüche wurde erheblich aufgestockt (ein vollausgebildeter Magier hat jetzt die Wahl zwischen knapp 100 Zaubersprüchen). Gleichzeitig gibt es zwei neue magische Klassen: Geomancer und Chronomancer. Insgesamt kennt das Spiel jetzt 84 Level (Dungeons) und »Automapping«. Auf Tastendruck erscheint eine grafische Übersicht des betreffenden Levels. Außerdem kann man endlich mitten im Spiel die aktuelle Situation speichern.

Die Grafik von »Bard's Tale III« ist wesentlich besser animiert als die der beiden Vorgänger. Es ist wie bei vielen Fortsetzungsfilmen: Jeder ist in sich abgeschlossen, am meisten Spaß macht es aber, wenn man alle gesehen hat!

Bard's Tale I — III

64'er WERTUNG **8** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **hoch**

Die Fledermaus auf Verbrecherjagd

Rasante Krimi-Action in Beverly Hills

Batman

ACTION GAME

Nach Bergen von Aufklebern und Plastikpuppen jetzt endlich auch das Computerspiel: Batman auf dem C64. Für keinen Film wurde bisher eine so große und vor allem teure Werbetrommel gerührt wie für dieses Stück Zelluloid. Und bei keinem Film wurde die Menschheit bisher so mit Werbeutensilien überhäuft wie in diesem Fall. Von der Gummipuppe über den goldbedruckten Badeanzug bis hin zum kompletten Batman-Kostüm war bzw. ist für Geld alles zu kaufen, was auch nur entfernt nach Fledermaus aussieht. Wen wundert es da, daß der Kinoheld auch auf dem Computerbildschirm versuchen soll, für Recht und Ordnung zu sorgen. Nach kurzer Ladezeit meldet sich Batman mit einem recht schlichten Titelbild und einer akzeptablen Musik. Noch schnell auswählen, ob Musik oder Soundeffekte gewünscht sind, und schon geht's los. In Level 1 muß sich Bruce Wayne (alias Batman) durch die Axis Chemical Plant schlagen und dabei eine ganze Reihe von Angreifern mit Hilfe des Batarang und der Batrope überwinden. Zum Schluß steht Batman Jack Napier persönlich gegenüber und muß ihn in einen Tank mit toxischer Flüssigkeit stoßen. Hierdurch mutiert er zum Joker, dem ewigen Widersacher Batmans. Level 2 und 4 spielen in Gotham City, wo Batman die Bewohner der Stadt mit dem Batmobile bzw. Batwing vor kleinen und größeren Gemeinheiten des Jokers schützen muß. Level 3 ist die Batcave. Hier hat Batman die Aufgabe, drei mit Smilex verseuchte Gegenstände ausfindig zu machen, bevor eine bestimmte Zeit verstrichen ist. Level 5 schließlich beinhaltet den Showdown, in dem Batman den Joker endgültig ausschalten muß.

Alles in allem gehört Batman zwar nicht gerade zu den Spielen, die man unbedingt haben müßte, besitzt jedoch auch nicht die Niveaulosigkeit, die andere Filmumsetzungen seiner Art oftmals auszeichnet. Die Grafik ist recht nett (vor allem die Hauptfigur ist ganz ordentlich gezeichnet und animiert), der Sound läßt zwar noch einiges zu wünschen übrig, liegt jedoch noch im Toleranzbereich.

Batman

64'er WERTUNG: 6 von 10

- Spielidee
- Grafik
- Sound

Schwierigkeit **hoch**

Beverly Hills Cop

ACTION GAME

Ein paar Jährchen ist's schon her, daß Eddie Murphy in der Rolle des Axel F. im Kino erstmals Aufsehen erregte. Auch der Titelsong war lange Zeit Spitzenreiter in den Hitparaden. Inzwischen hat Axel auch den zweiten Teil seiner Gangsterjagd erfolgreich hinter sich gebracht: Für Tynesoft ein Grund mehr, ein Computerspiel zum Film zu machen. Das Titelbild ist dann auch gleich erste Sahne: Über einen schön gezeichneten Axel scrollen die Credits nach bester Kinomanier. Nur der Sound läßt mal wieder zu wünschen übrig. Da haben verwöhnte Spielefreakoren wahrlich schon bessere Umsetzungen des Sound-Tracks von Jan Hammer gehört. Also rein ins Vergnügen. Im ersten von insgesamt fünf Spielabschnitten muß der Jahrhundert-Cop Foley im Rahmen einer Nachtpatrouille in Beverly Hills nach dem rosaroten Cadillac von Crackshot Joe Ausschau halten. Mit Hilfe von Richtungsanzeigen und Entfernungsmessern kann man sich ein gutes Bild davon machen, wo Joe sich gerade aufhält. In Level 2 muß man das Ausrauben eines Waffenlagers verhindern. Damit die hier gestohlenen Waffen nicht in falsche Hände geraten, muß Axel anschließend in Level 3 drei LKWs verfolgen. Zwei davon sind abzuschießen, der dritte zeigt ihm den Weg zur Villa des Gangsterbosses. Dort muß Axel in Level 4 alles daransetzen, die Haustür der streng bewachten Festung zu erreichen und ins Gebäude einzudringen. Hier müssen dann in Level 5 drei Geiseln befreit und der Gangsterboß anschließend verhaftet werden. Die Grafik des Spiels ist durchweg gut gelungen, wenn sie auch die Klasse des Titelbildes nicht ganz erreicht. Der Sound hingegen entspricht nicht den Möglichkeiten des Soundchips im C64. Für alle Axel-F.-Freunde ist das Spiel durchaus eine nette Ergänzung zu den beiden Filmen, zumal diese ja schon einige Jahre alt sind.

Beverly Hills Cop

64'er WERTUNG: 7 von 10

- Spielidee
- Grafik
- Sound

Schwierigkeit **mittel**

Es sind immer zwei Partys gleichzeitig unterwegs

Kleiner Mann auf gefährlicher Schätzejagd

Bloodwych

ADVENTURE

Der Herr des Chaos ist ein ungern gesehener Gast in den Mauern des Schlosses von Bloodwych. Ihm ist es zu verdanken, daß sich friedliche Bürger in mordlüsterne Gestalten verwandelten und unheimliche Monster die nahegelegene Stadt Treihadwyl unsicher machen. Es gibt einen Weg, um den bösen Buben zu vernichten, doch der ist nicht gerade einfach. In vier Türmen muß eine Gruppe furchtloser Abenteurer je einen Kristall finden und diese dann in einen fünften Turm schleppen. Nur so kann der Herr des Chaos überredet werden, nicht länger Unheil auf Erden anzurichten. Die 16-Bit-Versionen dieses Rollenspiels sorgten bereits für Aufsehen. Die C-64-Version hat erfreulicherweise keine wichtigen Features weggelassen. Der Schwierigkeitsgrad wurde etwas gesenkt, indem Eure Spielfiguren von Anfang an besser ausgerüstet sind. Bloodwych ist eines der ersten Programme dieser Art, bei denen zwei Spieler gleichzeitig und voneinander unabhängig operieren können. Jeder Spieler steuert eine Party mit je vier Charakteren. Der Bildschirm ist in zwei Hälften geteilt: Oben sieht der eine Spieler die Umgebung aus der Sicht seiner Truppe, unten findet Ihr Anzeigen und Grafiken für Spieler Nummer 2. Zu zweit ist das Programm besonders reizvoll, zumal man sich an vielen Stellen gegenseitig beistehen muß. Ihr könnt die Burg Bloodwych aber auch alleine durchstreifen.

Alle Bewegungen, Zaubersprüche und sonstige Aktionen werden durch das Anklicken von Icons abgewickelt. Am Anfang ist man etwas verwirrt über die vielen Bildsymbole und Submenüs, doch allmählich kommt man damit klar. Bloodwych bietet alle typischen Fantasy-Elemente (Kämpfe mit Monstern und die Suche nach bestimmten Gegenständen). Auch Verhandlungen mit freundlich gesinnten Spielfiguren stehen auf dem Programm. Die Grafik ist etwas grob geraten, bietet dafür eine ordentliche 3-D-Perspektive. Bloodwych bietet eine solide Mischung aus Puzzles, Prügeleien sowie recht ungewöhnlicher Benutzerführung. Vor allem im Zwei-Spieler-Modus hebt es sich erfreulich von anderen Vertretern dieses Genres ab.

Bloodwych

64'er WERTUNG **7** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

Boulder Dash

STRATEGIE

Des Winzlings Interesse an den kleinen glitzernden Steinen ist so groß, daß er jede Gefahr ignoriert. Im Uraltspielehit Boulder Dash bewegt man den Schrumpfhelden mit dem blinkenden Auge und dem wippenden Fuß durch Räume und Höhlen. Dabei sammelt der Spieler soviel wie möglich Diamanten auf. Hat der Held genügend Glitzersteine in der vorgegebenen Zeit gerafft, öffnet sich eine Schleuse und er gelangt ins nächste Level. In den einzelnen Spielebenen muß der Kleine sich vor gestapelten Steinblöcken, blinkenden Quadraten, Schmetterlingen und beweglichen Mauern in acht nehmen.

Er hat sehr viele Höhlen zu durchqueren, um sein Ziel zu erreichen, und überall heißt es: bis zur Erschöpfung Diamanten sammeln, denn das Tor ins nächste Diamantenlager öffnet sich erst dann, wenn genügend glitzernde Steine aufgesammelt wurden.

Nach dem großen Erfolg dieses Spiels entstanden noch viele Nachfolgeversionen. Einzelne Titel zu nennen ist müßig, da fast jede gleichnamige Variante irgend ein neues Feature oder einen neuen Raum aufweist. Das nicht zuletzt, weil ein Konstruktions-Kit zum Spiel existiert und so die Möglichkeit besteht, im Baukastensystem die eigene »Boulder-Dash-Welt« zusammenzusetzen und die verrücktesten Varianten und Fallen auszutüfteln. Die Entwicklung, Herstellung und das Testen mit dem Boulder-Dash-Baukasten macht mindestens genauso viel Spaß wie das Spielen selbst. Sogar ins Weltall wurde der kleine Mann zum Schätzesammeln geschickt, um auf fremden Gestirnen die kostbaren Steine zu sammeln und gegen mörderische Kugeln und Gebisse zu bestehen. Für absolute Könner, die keine Gefahr scheuen und jedem Gegner ein Schnippchen schlagen, gibt es die verschärfte Variante mit dem klangvollen Namen »Brutalo Boulder Dash«. In dieser Variante kann man Geschick und Kombinationsgabe auf die Spitze treiben.

Mit ein wenig Strategie und viel Geschicklichkeit gelingt es dem Spieler, bald Level für Level zu überwinden. Das Spiel reizt jederzeit zu einer unterhaltsamen Runde am Joystick.

Boulder Dash

64'er WERTUNG **9** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **variabel**

Das Gruselschloß in seiner ganzen Pracht und Herrlichkeit

In der Kommandozentrale der Alliance

Castle Master

ADVENTURE

Wer Lust auf geistreiche Gruselkost hat, sollte diesen Adventure-Spaß in den Computer laden: Eine Fahrt in der Geisterbahn ist nichts dagegen!

Ein Scheusal von Zauberer hat Eure kleine Schwester (oder wahlweise das Brüderchen) auf sein finsteres Schloß entführt, das mit Rätseln und Fallen gespickt ist. Als wackere Ritter macht Ihr Euch selbstverständlich sofort auf die Suche nach der bzw. dem teuren Anverwandten. Wie bei einem echten Adventure üblich, ist die Rettungsaktion mit allerlei Mühen und Entbehrungen verbunden. Das Familienmitglied schmachtet nämlich im tiefsten Burgverlies. Dies könnt Ihr aber erst dann betreten, wenn Ihr im Besitz von zehn magischen Pentagrammen und diversen Schlüsseln seid. Überall im Schloß sind diese wichtigen Gegenstände versteckt, man muß sie nur finden!

Als ob das nicht schon schwierig genug wäre, hetzt Euch dieser Unhold von Magier auch noch ganze Heerscharen von Geistern auf den Hals. Berührt man einen, wird Euch kostbarer Lebenssaft entzogen. Glücklicherweise seid Ihr mit einem Sack voller Steine ausgerüstet, die sich prima als Wurfgeschosse eignen. Ein gezielter Treffer – und der Geist verschwindet auf Nimmerwiedersehen.

Das Abenteuerspiel benutzt eine solide und detailreiche 3-D-Grafik. Ihr steuert die Spielfigur mit dem Joystick durch Korridore und Kellergewölbe, hantiert mit den unterschiedlichsten Gegenständen und müßt knifflige Rätsel lösen. Die Aufgaben steigern sich langsam im Schwierigkeitsgrad, ersparen aber unerfahrenen Adventure-Helden frustreiche Knobelsackgassen. Im Vergleich zu den Vorgängerspielen hat der Detailreichtum noch zugenommen. Unterwegs stoßt Ihr auf Hinweisschilder an den Wänden, die Euch so manchen nützlichen Tip geben, um im Spiel weiterzukommen. Überall gibt's etwas zu entdecken, und hinter mancher Ecke lauert ein herzhafter Lacher.

Castle Master

64'er WERTUNG 7 von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

Centauri Alliance

ADVENTURE

Die Galaxis des 23. Jahrhunderts befindet sich im Krieg. Das Universum ist in viele kleine Reiche zersplittert, die sich untereinander an die Gurgel gehen. In diesen unruhigen Zeiten übernehmt Ihr eine bis zu achtköpfige Party, um für Ruhe und Frieden im All zu sorgen.

»Centauri Alliance« verfolgt das »Bard's Tale«-Spielprinzip, allerdings ordentlich aufgepeppt. Alle ursprünglichen Elemente sind vorhanden: 3-D-Sicht der Labyrinthe, animierte Bilder der Charaktere oder Feinde, tiefe Dungeons und tonnenweise Gegenstände. Auch Zaubersprüche, hier PSI-Kraft genannt, sind massenhaft vertreten. Rund 85 solcher magischer Formeln können Eure Charaktere im Spielverlauf erlernen. Weitere Begriffe haben ebenfalls einen neuen Namen bekommen: Das Gildenhaus heißt jetzt Hauptquartier, der Elf wird zum gefiederten Valkryryn.

Ebenso neu ist das feine Automapping, ein Skillsystem à la »Wasteland« und die Benutzerführung per Joystick. Der Programmierer hat besonderes Augenmerk aufs Kampfsystem gelegt. Statt der simplen Meldung: »Trantor hits 1 Ork for 12 Hitpoints, killing him«, gibt's nun taktische Auseinandersetzungen. Eine 3-D-Fläche, bestehend aus übersichtlichen Sechsecken (Hexfeldern), wird eingeblendet. Dort stehen Eure Charaktere den Gegnern gegenüber. Eigene Charaktere aus früheren Rollenspieltagen (Ultima, Bard's Tale) könnt Ihr jederzeit in »Centauri Alliance« übernehmen. Es erleichtert den Einstieg ganz erheblich.

Dank des fantastischen Science-fiction-Szenarios und des aufgepeppten Spielprinzips fängt man sofort Feuer. Schade, daß die Grafik zum Spiel den Sprung in die Zukunft nicht mitgemacht hat. Da hatte z.B. »Bard's Tale« einiges mehr zu bieten. Außerdem dämpfen die langen Ladezeiten des Kampfbildschirms die Anfangseuphorie.

Centauri Alliance

64'er WERTUNG 7 von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

Der Blick aus dem Cockpit offenbart flotte 3-D-Grafik

Chuck Yeager's A.F.T.

SIMULATION

Wer wird denn gleich in die Luft gehen? Testpilot Chuck Yeager natürlich – fliegt mit!

Chuck hat so ziemlich alles geflogen, was Flügel hat, und ist mit allen Sparten des Fliegens vertraut. Mit seiner Hilfe entstand »Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer«, kurz »A.F.T.«. 14 verschiedene Flugzeuge stehen zur Verfügung, mit denen man zu Test- und Kunstflügen starten kann. Alle Maschinen besitzen unterschiedliche Flugeigenschaften, die Ihr erforschen müßt. Dabei kann es gut sein, daß der eine oder andere Konstruktionsfehler auftaucht. Euer gesamtes Können ist gefordert, wenn Ihr mit doppelter Schallgeschwindigkeit auf den Erdboden zurast – und das Triebwerk fällt plötzlich aus!

Am besten besucht man zuerst die im Spiel integrierte Flugschule. Unter Chucks Anleitung lernt man, geradeaus zu fliegen, Start und Landung, Kurven und sogar Loopings.

Wer nun fit ist im Fliegen und schon den einen oder anderen Testflug hinter sich hat, kann am Wettfliegen teilnehmen: Man muß die unterschiedlichen Slalomkurse als Sieger bewältigen. Dann wird's hart: Der Computergegner wird durch eine Kopie Eures siegreichen Fluges ersetzt. Man fliegt quasi gegen sich selbst und muß diesmal noch besser sein, um zu gewinnen. Beim Formationsflug sollte man möglichst genau hinter Chucks Maschine herfliegen. Vorsicht: Der Kondensstreifen von Chucks Jet versperrt Euch total die Sicht, wenn Ihr zu nahe an ihm dranklebt. Sechs Stunts sind auf der Diskette, bei manchen kann man schon froh sein, sie überhaupt überlebt zu haben.

Trotz allem ist der »A.F.T.« keine 100prozentige Simulation: Die Steuerung ist einfacher, der Sprit scheint nie auszugehen. Der Programmablauf ist nicht der schnellste, reicht aber für ein ordentliches Fluggefühl. Der Sound beschränkt sich allerdings nur auf ein ständiges Motorenbrummen.

Chuck Yeager's A.F.T.

64'er WERTUNG: **7** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

Der Trampolinspringer beim Training

Circus Attractions

SIMULATION

Manege frei fürs große Turnier der Artisten. Viel Konzentration und »Joystick-Feeling« sind nötig, um Punkte zu sammeln. Mit einem Zirkusmarsch wird der Wettkampf fahrender Künstler eröffnet. »Circus Attractions« setzt sich aus fünf verschiedenen Spielen zusammen, in denen Ihr mit den Artisten möglichst viele Punkte sammeln müßt. Artisten leben gefährlich. Unter riesigem Beifall fliegt der Trampolinspringer bis unter die Zeltkuppel, sammelt Bonusbälle ein und schlägt Salti. Wehe, er gerät aus dem Takt: Die Gunst der Zuschauer sinkt rapide, seine Vorstellung ist zu Ende. Wenn ein Vor- oder Rückwärtssalto danebengeht, landet der Hochflieger neben seinem Gerät oder rammt sich schwungvoll kopfüber in den Boden. Ähnlich ergeht es der Seiltänzerin, die Streckspründe absolviert und Bonussymbole sammelt. Wer sie nicht durch Joystickdrehungen nach links oder rechts ausbalanciert, muß tatenlos zusehen, wie sie in die Manege abstürzt. Draußen übt der Jongleur mit seiner Assistentin. Ungeduldig pocht sie mit dem Fuß auf den Boden, wenn er die zugeworfenen Bälle nicht schnell genug annimmt. Ab und zu wirft sie statt Bällen eine Dynamitstange und grinst hämisch, wenn der Künstler nach der Explosion nur noch Fetzen am Leibe trägt. Beim Messerwerfen muß der Artist konzentriert und schnell arbeiten. Nimmt er seiner Assistentin nicht schnell genug die Messer ab, wirft sie diese ins Publikum. Das gibt Punktabzug. Auch Würfe neben die Scheibe haben Konsequenzen: Dem angekratzten Direktor zieht's die Hose aus, der Clown läßt hörbar Luft ab. Zum Schluß der Vorstellung kommt das Bonbon: springende Clowns.

»Circus Attractions« zeichnet sich durch gekonnte Effekte und tolle Grafik aus. Der Sound wechselt bei den einzelnen Nummern. Manchmal kann er erst durch gesammelte Bonuspunkte erneut aktiviert werden.

Circus Attractions

64'er WERTUNG: **7** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

Rennen wie gehabt: Im Circus nicht Neues

Los Mann, geh' ran, Clyde Radcliff!

Continental Circus

SIMULATION

Startposition einnehmen, Gang rein, und ab geht die Post. Jetzt gilt es, innerhalb einer Minute die zunächst recht einfache Rennstrecke zu umrunden. Wie Ihr schon gemerkt haben werdet, dies ist ein weiterer Vertreter der schier unerschöpflichen Kategorie »Autorennspiel«. Sein Name: Continental Circus. Aber zurück zum Spielgeschehen: Beim Überfahren bestimmter Markierungen lassen sich wertvolle Sekunden zurückgewinnen, die möglicherweise durch einen zeitraubenden, aber leider nicht sonderlich spektakulären Crash verlorengegangen sind. Neben gegnerischen Fahrzeugen stehen dem Driver nämlich mitunter Hindernisse oder einfach nur die Fahrbahnbegrenzungen im Weg. Um rechtzeitig das Ziel zu erreichen und sich damit für die nächste der insgesamt acht unterschiedlichen Pisten zu qualifizieren, muß man das Gaspedal eigentlich permanent bis zum Bodenblech durchtreten. Spannungssteigernde und im Grunde selbstverständliche Angelegenheiten wie z.B. das Herunterschalten vor einer Kurve, um den Wagen anschließend wieder vehement zu beschleunigen oder den Gegner mal ordentlich auszubremsen, bleiben im wahrsten Sinne des Wortes auf der Strecke. Zu alledem hält sich auch die Qualität der Grafik in Grenzen. Einerseits wird das wachsame Auge des Spielers durch ständiges Flimmern des Horizonts gequält, zum anderen bleibt nach einem Unfall tatsächlich nur ein verunstaltetes, kaum wiederzuerkennendes Stückchen Auto zurück. Mit ansprechendem Sound wollte man offenbar auch nicht überraschen, und so macht sich Lustlosigkeit breit. Was bleibt, ist der öde Kampf gegen die Stoppuhr, der schon seit Spielen wie »Pole Position« immer wieder praktiziert wurde. Etwas mehr Dampf sollte einfach drin sein!

Continental Circus

64'er WERTUNG: 6 von 10

Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	**mittel**

Creatures

ACTION GAME

Fuzzie was? In keinem Lexikon der Welt wird man eine Erklärung finden, was eigentlich »Fuzzie Wuzzies« sind. Sie kommen aus dem entlegensten Winkel des Weltraums, genauer gesagt vom Planeten Blotians. Diese ferne Welt war so unwirtlich, daß die kleinen Kerle sich ein Raumschiff bauten und damit in die Weiten des Alls losdüsten. Unglücklicherweise gab es eine Kollision mit einem Asteroiden und die Insassen des Raumschiffs landeten auf der Erde.

Sie stürzen in den Pazifik und erreichten mit Mühe und Not ein unentdecktes Eiland. Sie gaben ihrer neuen Heimat den klangvollen Namen: »The Hippest Place in The Known Universe«, was soviel bedeuten soll wie der tollste Platz im Universum. Die Wuzzie Fuzzies wußten aber nicht, daß auf der anderen Seite der kleinen Insel einige grauenvolle Monster wohnten. Diese mochten die Winzlinge gar nicht und den Namen, den die Wuzzies ihrem Reich gegeben hatten, noch weniger. Die Fuzzie Wuzzies veranstalteten eines Tages eine riesige Party. Die bösen Monster überfallen jedoch die Party und fangen die wuschligen Wesen. Die Fuzzie Wuzzies werden in die Folterkammer gebracht und ihnen steht ein grausames Schicksal bevor. Einer ihrer Freunde wurde von den verächtlichen Kreaturen aber übersehen, und dieser kleine Held, Clyde Radcliff genannt, nimmt tapfer den ungleichen Kampf auf. Hier setzt nun die eigentliche Spielhandlung ein, der Spieler am Joystick schlüpft in die Rolle von Cyde Radcliff und geht auf Monsterjagd.

Die Grafik des Spiels dürfte jeden Spieler begeistern, denn das putzige kleine Ding und seine »ekligen« Gegner sind in bester Comic-Manier dargestellt. Die Sounds sind dem Spiel angepaßt, so daß die schaurige Atmosphäre, in diesem eigentlich so schönen Land, dem Spieler auch akustisch vermittelt wird. Das Game läßt sich gut steuern, aber die Spielbarkeit ist doch eher für Freunde von kniffligeren Angelegenheiten, die sich gern an solchen doch etwas schwierigeren Aufgaben festbeißen.

Creatures

64'er WERTUNG: 7 von 10

Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	**hoch**

Mit Brummschädel in einem fremden Hotelzimmer...

Auf diesem Weg geht's nach Tilverton ins Königsschloß

Crime Time

ADVENTURE

Ein Alptraum, der jeden Schluckspecht verfolgt, wird Wirklichkeit: Eines Morgens wacht Ihr in einem unbekannten Hotelzimmer auf, in das Ihr Euch in der vorigen Nacht im Alkoholdunst verirrt habt. Euer Schädel fühlt sich an, als hättet Ihr unter einer Dampfwalze geschlafen: zuviel Whiskey, zu viele Zigaretten, zu viele billige Bars und Kneipen – war da nicht noch ein harter Schlag auf den Hinterkopf?

Die letzte Nacht ist nur noch als dumpfe Erinnerung in Euren wirren Gedanken zurückgeblieben. Doch die Realität holt Euch schneller ein, als Euch lieb ist. Im Nebenzimmer liegt eine Leiche! Dreimal dürft Ihr raten, wer der Hauptverdächtige ist... Die feindseligen Blicke der neugierigen Hotelgäste verheißen nichts Gutes. Da Ihr nicht den Rest Eures Lebens in irgendeiner Gefängniszelle verschimmeln wollt, heißt es, der Polizei ein Schnippchen zu schlagen und den wahren Täter aufzuspüren.

»Crime Time« steuert man komplett mit dem Joystick in Port 2. Eine Lupe dient als Mauszeiger. Ihr seht die Umgebung aus Eurer Sicht, Textfenster schildern die aktuelle Lage. In einem Menü könnt Ihr zwischen acht verschiedenen Aktion die passende für Euren Held aussuchen. Auf einer Kompaßrose klickt Ihr die Richtung an, in die Ihr gehen wollt. Alle Gegenstände werden im Inventory-Fenster angezeigt. Innovative Neuerungen sucht man bei Crime Time allerdings vergebens. Den Spieler erwartet eine Krimihandlung mit gebremstem Spannungsfaktor. Erfreulich: Alle Texte, Raum- und Objektbeschreibungen werden in deutscher Sprache ausgegeben. Die Benutzerführung bietet keinen Anlaß zur Klage, hätte aber etwas komplexer ausfallen können: Acht Aktionen schränken die Kreativität des Computerspürhundes doch ziemlich ein – für ein gutes Abenteuerspiel recht dürftig.

Wer ein leichtes Adventure sucht und keine Ressentiments gegen spielerische Schlichtheit hat, kann ruhig mal reinschauen. Spaß macht's auf jeden Fall!

Crime Time

64'er WERTUNG **7** von 10

Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	**leicht**

Curse Of The Azure Bonds

ROLLENSPIEL

Dies ist der zweite Teil des mehrteiligen Fantasy-Epos »A Forgotten Realms«, die im Rahmen der »Advanced Dungeons and Dragons«-(AD & D-)Reihe bei »Strategic Simulation Inc.« (SSI) erscheint. Die Geschichte beginnt dort, wo der erste Teil aufhört: »Pool Of Radiance«.

Ihr und Eure Freunde haben endlich die Stadt Phlan von ihrem Fluch befreit. Da erreicht Euch das Gerücht, daß König Azoun von Cormyr für die Rückkehr seiner Tochter eine Belohnung ausgesetzt hat. Ihr macht Euch sofort auf den Weg in die Königsresidenz Tilverton, um dem König Eure Hilfe anzubieten. Unterwegs geratet Ihr jedoch in einen Hinterhalt, verliert das Bewußtsein, wacht einen Monat später in der Herberge von Tilverton auf. Am Unterarm stellt Ihr plötzlich seltsame Tätowierungen fest, die sich anfühlen, als wäre etwas Lebendiges unter Eurer Haut. Immer dann, wenn eines der fünf Zeichen anfängt zu leuchten, übernimmt die Tätowierung die Kontrolle über Euren Körper. Die Anleitung besticht durch detaillierte Beschreibung aller Punkte, die für einen schnellen Einstieg in Bedienung und Flair des Spiels sorgen. Eine benutzerfreundliche Menüsteuerung führt durchs Programm: Joystick und Tastatur, friedlich vereint. Unabhängig von bestimmten Gegenständen oder Zaubersprüchen läßt sich eine Übersichtskarte aufrufen. Die Zeit, ein Kompaß und die Koordinaten der Party werden ständig angezeigt. Auch Hit-Points lassen sich jederzeit regenerieren. Während des Kampfes könnt Ihr einzelne Charaktere oder sogar die ganze Party durch den Computer steuern lassen.

»Curse of the Azure Bonds« ist ein Rollenspiel, das auch für Einsteiger in dieses Adventure-Genre bestens geeignet ist. Ein absolutes Muß für alle Spielefans!

Curse of the Azure Bonds

64'er WERTUNG **8** von 10

Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	**hoch**

Eh Typ, mach keine Zicken, ich bin schneller!

Böse Monster und Schwarze Magie erwarten den Helden

Cycles Races

SPORT SPIEL

Wer so richtig Gas geben und über die Piste mit einem Heißen Ofen donnern will, der ist bei »Cycle Races« von Epyx richtig. Die Wahl der Farbe für Rennanzug, Helm und Maschine trifft der Fahrer gleich zu Beginn des Spieles. Außerdem hat man die Wahl zwischen drei Schwierigkeitsgraden des Spiels.

Gegen computergesteuerte Fahrer liefert man sich mehrere Rennen lang solche harten Duelle, daß der Auspuff bebt. Ist die Rennstrecke in der vorgeschriebenen Zeit absolviert, bekommt der Fahrer für diegesparte Zeit einen Bonus gut geschrieben und natürlich eine kleine Anerkennung für die Absolvierung des Kurses in Form einiger Zusatzpunkte. Die Gegner dieser Motorradhatz sind natürlich geübte Fahrer, und machen dem Fahrer einige Probleme. Sie ziehen in den Kurven frech an der Innenkante vorbei oder versuchen, die Gegner auszubremsen. Es ist klar, daß der Joystickpilot, bei genügend Beherrschung der Maschine, dieselben fiesen Tricks bei seinen Gegnern anwenden kann wie diese. Die einzelnen Strecken selbst sind zusätzlich mit den verschiedensten Fallen gespickt. Öl- und Wasserpfützen sorgen, ebenso wie Schlaglöcher und aufgestellte Warnschilder, für Stürze und Zeiteinbuße. Besonders schwer sind der Unwetterlevel und das Rennen in der eisigen Kälte des hohen Norden. Alle paar Runden kann der Pilot über eine Bonusstrecke jagen und versuchen, kleine Fähnchen zu berühren, um seinen persönlichen Punktestand aufzubessern. Sind alle Strecken geschafft oder kommt der Fahrer nicht rechtzeitig bis ins Ziel, kann er, je nachdem, wie gut er das Motorrad über die Piste gebracht hat, in die ewige »Cycle Races«-High score eintragen.

Die Motorradsimulation von Epyx ist ein flottes Rennspiel, bei dem man echt ins Schwitzen kommen kann. Die erste Schwierigkeitsstufe ist nach einigem Üben recht leicht zu meistern, die beiden schwereren jedoch verlangen eher einen erfahrenen Piloten. Das nicht zuletzt, weil die Gegner in diesen beiden Leveln immer gefährlicher werden.

Cycle Races

64'er WERTUNG **6** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **variabel**

Draconus

ACTION GAME

Hübsch sind sie nicht, die Helden des Spiels, aber gutmütig. Sie bekämpfen Magier und Monster in dunklen Labyrinthen. Draconus bekommt den Auftrag, ein tyrannisches Monster auszuschalten, das auf einem fremden Planeten regiert. Bis zum Thron des Despoten ist es weit. Ihr müßt versuchen, die Geheimnisse und magischen Kräfte zu entschlüsseln und für Euch selbst zu nutzen. Der Held kann sich in zwei Figuren verwandeln: Als Frognum ähnelt er einer Mischung zwischen Mensch, Frosch und Drachen. Er kann gehen, springen, schlagen und Feuer spucken. Als Draconewt ist er nur im Wasser lebensfähig. Statt Feuer sprüht er nun Wasserstrahlen. Auf seinem Weg durch ein unterirdisches Labyrinth trifft Draconus auf verschiedene Ungeheuer. Einige greifen erst dann an, wenn sie von Draconus attackiert werden, andere stürmen ohne Vorwarnung aggressiv auf den Froschmenschen los. Die Unterwelt ist voll mit Riesenratten, Fledermäusen, Seeschlangen und ähnlichen ekligen Gegnern. Doch unterwegs finden sich ab und zu hilfreiche Dinge (z.B. ein Dämonenschild). Das Spiel ist verhältnismäßig schwer. Die effektivste Waffe (Feuerspucken) setzt nach Drücken des Feuerknopfs bewußt mit Verzögerung ein. Dies erschwert natürlich die Berechnung des gegnerischen Angriffs. Der Spieler hat ganz schön schwere Nüsse zu knacken. Das Ungeheuer Draconus selbst ist recht groß und detailreich gestaltet, ebenso die übrige Grafik. Abgesehen von ziemlich simplen Soundeffekten kann man während des gesamten Spiels keine Musik hören. Nicht unbedingt neu ist die Spielidee von »Draconus«, sowas kennen wir bereits aus unzähligen anderen Games. Dafür kostet es nicht viel: Der niedrige Verkaufspreis entspricht der Qualität – was nicht negativ gemeint sein soll. Die gute Grafik und der hohe Schwierigkeitsgrad entschädigen den Spieler für den aus vielen anderen Games bekannten Spielablauf und sorgen doch für eine gewisse Motivation.

Draconus

64'er WERTUNG **7** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **hoch**

Kleiner Knirps, hoch zu Roß – äh... Drachen

Viel zu lesen gibt's, und noch mehr zu entdecken...

Dragon Breed

ACTION GAME

Nein, hier geht's nicht um die »Unendliche Geschichte«, obwohl in diesem Spiel ebenfalls ein kleiner Knirps auf einem Drachen reitet. Der kleine Kayas ist im fernen Reich Agamen der Größte: Quasi als »kindlicher Kaiser« liegt es an ihm, den bitterbösen König der Finsternis und dessen Armeen grauslich anzusehender Monster zu vernichten. Und da Kayas selbst zu den Tieren und Monstern seines eigenen Reichs immer nett und höflich war, stellt sich ihm der kampfstarke Drachen Brahamoot als Schlachtroß gerne zur Verfügung. Die beiden sind unzertrennlich und ein starkes Team: Kayus besitzt eine magische Armbrust, Bahamoot ist unverwundbar und mit einem Original-»R-Type«-Beam-Laser ausgestattet. Sammeln die beiden die herumfliegenden Bonusgegenstände, wird sowohl Kayas' Armbrust gehörig aufgepeppt, als auch der getreue Lindwurm mit zusätzlichen Waffen bestückt. Also, grabscht Euch die Dinger, wo Ihr sie erwischen könnt! So sorgt z.B. das rote Extra für Feuer, das blaue hingegen für Blitze, das silberne für »Homing Dragons«. Bis zu drei Symbole einer Farbe können hintereinander gesammelt werden, um die Waffen aufzurüsten.

»Dragon Breed« ist ein klassischer Horizontal-Scroller: Fette Gegner lauern am Ende jeden Levels, eine Continue-Option erleichtert das Vorankommen. Daß die Computerversion weit hinter dem Automatenvorbild zurückbleibt, war kaum zu verhindern. Etwas mehr Mühe hätten sich die Programmierer jedoch trotzdem geben können: Einige Final- und Zwischengegner rühren sich ab und zu überhaupt nicht. Die Soundeffekte sind spärlich, die Grafik durchschnittlich. Gekonnte Animationsphasen von Sprites kann man mit der Lupe suchen. Geübte Joystick-Akrobaten werden über den Schwierigkeitsgrad, den das Programm bietet, nur mitleidig lächeln. Die C-64-Version spielt sich aber trotzdem ein wenig besser als die Fassung für den großen Bruder Amiga.

Dragon Breed

64'er WERTUNG: **6** von 10

Kategorie	Bewertung
Spielidee	[Balken]
Grafik	[Balken]
Sound	[Balken]
Schwierigkeit	mittel

Dragon Wars

ROLLEN SPIEL

Mit »The Bard's Tale« veröffentlichte das Softwarehaus Interplay bereits das erste Computerrollenspiel. Die Story von »Dragon Wars« spielt auf der Fantasy-Welt Oceana, die den Stern Sirius umkreist. Die Reise durch den Kontinent Dilmun beginnt für Eure vier Spielfiguren (die Party) in der heruntergekommenen Stadt Purgatory. Später können bis zu drei weitere Charaktere hinzukommen, die man aber erst treffen oder herbeizaubern muß. Schnell wird klar, daß ein Oberbösewicht namens Namtar den ganzen Planeten erobern will. Ihr steuert Eure Party durch die Stadt und besorgt Euch Waffen und Zaubersprüche, bevor Ihr Euch überlegen müßt, aus Purgatory zu entkommen und den Rest des Kontinents zu erforschen. Bei diesem Rollenspiel gibt es keine bestimmten Charaktere und Klassen. Vielmehr dürft Ihr beim Zusammenbasteln einer neuen Spielfigur 50 Charakterpunkte auf verschiedene Fähigkeiten und Eigenschaften verteilen. Es gibt etwa zwei Dutzend Fähigkeiten (z.B. verschiedene Magie-Arten, Umgang mit Waffen, Schwimmen, Schlösser knacken etc.) und fünf Charaktereigenschaften (Kraft, Gewandtheit, Intelligenz, Seele und Gesundheit). Wenn die Spielfiguren einen Level höher befördert werden, erhaltet Ihr jeweils zwei Charakterpunkte dazu, die wieder beliebig verteilt werden können. Gut 60 Zaubersprüche stehen in vier verschiedenen Magieklassen zur Verfügung. Dank »Automapping« muß man keine Karten zeichnen. Auf Tastendruck sieht man eine Karte der Gegend, in der man sich gerade befindet. Erreicht man bestimmte Stellen im Spiel, wird man aufgefordert, im Handbuch den entsprechenden Absatz nachzulesen. Bei Gefechten mit Monstern kann man verfeinerte Taktiken für die Kämpfer bestimmen. Bei einigen Zaubersprüchen dürft Ihr bestimmen, wieviel Spell Points (Magiepunkte) eingesetzt werden sollen. Je mehr Punkte, desto durchschlagender die Wirkung! An Tiefgang läßt das Spiel nichts zu wünschen übrig, auch fortgeschrittene Rollenspielfans werden einiges zu knabbern haben.

Dragon Wars

64'er WERTUNG: **8** von 10

Kategorie	Bewertung
Spielidee	[Balken]
Grafik	[Balken]
Sound	[Balken]
Schwierigkeit	hoch

Ein Blick aus der Pilotenkanzel in die Weite des Alls...

Bumm! Schon wieder ein Pirat ins Netz gegangen...

Echolon

SIMULATION

Hinter dem Planeten Pluto, ganz links, gibt es in unserem Sonnensystem noch einen weiteren Himmelskörper namens Isis. Als eine unbemannte Raumsonde auf diesem Planeten landet, stellt man fest, daß dieser vor langer Zeit von intelligenten Wesen bewohnt war.

Schon gibt es neue, von Menschen bewohnte Kolonien auf Isis. Unruhen und ein waschechter Bürgerkrieg erschüttern die Kontinente, das große Gefängnis der Planeten-Metropole platzt aus allen Nähten. Nach und nach verlassen die Menschen den Unglücksplaneten wieder, bald ist er völlig verlassen. Er bietet nun willkommenen Unterschlupf für Raumpiraten, die von diesem Stützpunkt aus die Galaxien unsicher machen. Eure Aufgabe: Findet das Hauptquartier der Piraten!

Ihr startet mit einem neuen Experimental-Jet von der Raumstation »Echolon« und sucht auf der Oberfläche des verlassenen Planeten Isis nach Hinweisen auf den Standort des Piratennestes. Außerdem müßt Ihr Euch gegen Angriffe von Freibeuterraumschiffen Eurer Haut wehren, fliegerisches Geschick beweisen und – last not least – viele logische Puzzles lösen und Codes knacken. Diese Aufgaben bewältigt Ihr zum größten Teil mit Hilfe eines Roboters, der ferngesteuert die Planetenoberfläche untersucht.

»Echolon« ist eine Mischung aus nicht allzu realitätsnaher Flugsimulation, Action-Spiel und Adventure. Es erinnert sehr an den Spieleklassiker »Mercenary«. Allerdings ist »Echolon« wesentlich umfangreicher: Mehr als 200 Gegenstände könnt Ihr in diesem Spiel entdecken.

Der besondere Gag: Das Programm wird mit einem speziellen Mikrofon ausgeliefert, das man wie einen Kopfhörer aufsetzen kann. Ruft man laut ein Kommando, löst dies einen Schuß aus. Der Feuerknopf am Joystick bleibt dadurch zur Steuerung des Jets frei.

»Echolon« ist eine Flugsimulation mit vielen Elementen eines Adventures: Komplex, aber nicht allzu schwer zu spielen. Geübte Joystick-Freaks heben das Piratennest schnell aus.

Echolon

64'er WERTUNG: **8** von 10

Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	mittel

Elite

SIMULATION

Bei diesem Spieleklassiker treibt Ihr im tiefsten Weltraum Handel und müßt Euch gegen finstere Piraten zur Wehr setzen. Ihr habt von Eurem kürzlich und unter mysteriösen Umständen verstorbenen Onkel einen kleinen Frachtraumer geerbt, eine schmucke »Cobra MKIII«. Da Ihr gerade Euren Weltraumführerschein bestanden habt, steht Eurer Karriere als kosmischer Händler nichts mehr im Wege. Leider sind gerade am Anfang Eure finanziellen Mittel und die Ausrüstung des Schiffes mehr als dürftig. Nun heißt es erstmal genügend Geld verdienen, um die Cobra ein wenig auf den neuesten Stand der Technik zu bringen. Mit mehr Geld können z.B. bessere Laser, stärkere Schilde, ein größerer Frachtraum und andere feine Sachen gekauft werden. Insgesamt gibt's rund 2000 verschiedene Planeten in acht Galaxien, mit denen Ihr Handel treiben könnt. Unterschiedliche Regierungen und die Wirtschaftskraft der Planeten geben Auskunft über die zu erwartenden Preise der Waren, die es dort gibt. Alles in allem stehen rund zwei Dutzend Artikel für den Handel bereit – vom einfachen Nahrungsmittel bis zur illegalen Fracht, wie Sklaven und Drogen. Allerdings seid Ihr aber nicht alleine im Weltall. Es gibt unfreundliche Zeitgenossen, die Euch und Eurer Fracht ans Leder wollen. Für jeden abgeschossenen Piraten bekommt Ihr eine dicke Prämie mit einem entsprechenden Vermerk in der Personalakte. Wenn Eure Abschußliste einen bestimmten Stand erreicht, wird Eure Einstufung geändert. Das reicht von »Harmlos« über »Gefährlich« bis zum »Elite«-Status. Ab und zu erhaltet Ihr auch Aufträge spezieller Art angeboten, die bei Erfolg mit Geld oder wertvollen Gegenständen belohnt werden. Nicht nur Piraten sind Störenfriede im All. Auch fiese Aliens, die sogenannten Thargoiden, machen die Milchstraße unsicher. Für den Sieg über einen dieser Burschen winkt eine extradicke Prämie.

Doch das ist sicher nicht der einzige Grund, diesen Vektorgrafik-Spieleklassiker wieder aus der Diskettenkiste zu holen!

Elite

64'er WERTUNG: **8** von 10

Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	mittel

Der Kammerjäger kommt zum Fliegengrabschen

Der Ferrari auf der Rennstrecke. Reicht der Sprit noch?

Exterminator

STRATEGIE

Wer bei Exterminator an Mr. Schwarzenegger denkt und Bildschirmmetzeleien erwartet, der hat sich geirrt.

Ein kleiner ruhiger Vorort von Chicago wird von einer seltsamen Erscheinung heimgesucht. Insekten, verrücktspielende Coladosen und lebendig gewordene Spielzeugpanzer überfallen die Menschen dort. Ganz klare Sache, der Kammerjäger (Exterminator) muß her. Der Spieler am Joystick schlüpft in die Rolle des Ungezieferhäschers. Mit einer riesigen Hand fängt er die lästigen Insekten, zerschlägt die wie wild gewordenen Coladosen und Spielzeugpanzer mit der zur Faust geballten Riesenhand oder zielt mit dem Zeigefinger als Kanone auf die Störenfriede. Nach und nach müssen die befallenen Häuser vom Exterminator »gereinigt« werden, aber der Job als Kleinwildjäger ist hart und Ihr müßt eine schnelle Hand haben und schon wissen, ob Ihr zugreift, die Faust ballen oder den richtigen Finger zieht. Herumschwirrende Bomben und Saftflaschen machen der Riesenhand das Leben schwer, können aber bei rechtzeitigen »Zugrabschen« vernichtet werden und bringen Extraenergie und Punkte. Außerdem ist da noch eine recht lästige Wespe, die dem Greiforgan recht einladend in die Handfläche fliegt, aber wer würde in natura so ein Vieh versuchen zu fangen? Um dem stachelbesetzten Wesen für einige Zeit zu entgehen, verjagt man das Tier mit einer leichten Handbewegung.

Exterminator ist ein Spiel mit einer recht originellen Idee und einer hervorragend programmierten Animation. Das Greifen nach den Insekten und das Zerquetschen der unliebsamen Störenfriede auf dem Boden der befallenen Häuser macht Spaß, denn die Grafiker von Audiogenic haben wirklich ihr Bestes gegeben, damit die Umsetzung des Spiels auch auf 8 Bit gut rüberkommt. Die Musik ist unterhaltend und die Steuerung der Hand realistisch, aber wer fängt so einfach Fliegen? Wer Interesse am fröhlichen Fliegenschnappen hat, der sollte bei diesem Spiel zugreifen.

Exterminator

64'er WERTUNG 7 von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

Ferrari Formula One

SIMULATION

Startposition einnehmen, Gang rein, Gaspedal durchtreten... Wie bitte, zu abgedroschen? Der erste Eindruck dieses Autorennspiels läßt auf eine perfekte Simulation des echten Grand-Prix-Zirkus schließen. Von der Tuning-Werkstatt bis hin zum Windkanal ist alles dabei, was man sich so in der Umgebung eines Nürburg-Rings oder eines Detroit-City-Kurses vorstellt. Auch der eigentliche Ablauf des Rennens läßt verschiedene Variationen zu, so z.B. Demolauf, Trainings-, Qualifikationsläufe und schließlich das Rennen selbst. Punkte werden nach verschiedenen Kriterien vergeben. Abzüge gibt's für Autopannen, Boxenstopps und Unfälle, bei denen außerdem verletzungsbedingte Disqualifikationen drohen. Und dies wird Euch bei »Ferrari Formula One« recht schnell zum Verhängnis, da die Steuerung alles andere als einfach ist. Da braucht Ihr schon einige Übung, bis man auch nur eine Runde unverletzt übersteht. Auch das Tuning des Ferrari bereitet anfangs erhebliche Schwierigkeiten, denn selbst die Einstellung der Getriebeübersetzung bleibt Euch überlassen – aber zum Glück gibt's da ja noch die Tips vom Chefingenieur. Seid Ihr nun endlich in der Lage, am Rennen teilzunehmen, so werden gleich die nächsten Entscheidungen verlangt: Fünfgang- oder Automatikgetriebe. Das klingt alles verwirrend. Wartet nur, bis der erste Boxenstopp kommt: Tanken oder nicht? Neue Bremsen oder lieber noch die alten benutzen? Doch dafür liegt dem Spiel ja zum Glück ein nicht weniger als 48 Seiten umfassendes Handbuch bei. Neben dem nahezu perfekten Ambiente kann auch die teils digitalisierte Titelmusik begeistern, die Grafik ist ebenfalls recht gut gelungen, abgesehen von dem wirklich irritierenden Horizontal-Scrolling bei Lenkmanövern.

Ferrari Formula One

64'er WERTUNG 7 von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **hoch**

Blick aus dem Cockpit des Jagdbombers

Das Weltrauminsekt pirscht sich an den Generator heran

Fighter Bomber

SIMULATION

Sorry, Leute, hab' grad' keine Zeit für Euch... Mist! Schon wieder so'ne miese Mig-29 am Heck... Wo steckt bloß dieser lausige Wingman... Getroffen!... Wo is' die verdammte Reißleineeeeee... Tja, so schnell kann's gehen, wenn man ohne Flugschein in einen Tornado steigt. Aber zum Glück gibt es da ja noch die gute alte Computersimulation, auf der man den Ernstfall schon mal im Kinderzimmer proben kann. Als eines der Spiele dieser Gattung buhlt Fighter Bomber um die Gunst der C-64-Besitzer. Hat man seinen eigenen und den gegnerischen Jet ausgewählt (hierfür stehen vier bzw. drei Maschinen bereit), so kann man sich in die eigentliche Aufgabe stürzen: Es gilt, den »Strategic Air Command«-Bomber-Wettbewerb zu gewinnen. Zumindest das Ziel des Spiels ist also – trotz tödlichem Spielzeug – relativ friedlicher Natur. Im Wettkampf sind fünf Aufgabentypen mit jeweils mehreren verschiedenen Operationen zu lösen: Geheimeinsatz, taktischer Einsatz, strategischer Einsatz und Angriffseinsatz. Für diese Prüfungen kann man den gewählten Jet jeweils mit unterschiedlichen Waffen ausrüsten.

Die Cockpits der einzelnen Maschinen sind recht realistisch und von Jet zu Jet unterschiedlich gestaltet. Überhaupt hat man sich bei der grafischen Realisierung des »Nur-Fliegen-ist-schöner«-Eindrucks viel Mühe gegeben. Das Spielgeschehen kann aus unzähligen verschiedenen Perspektiven beobachtet werden. So ist es beispielsweise möglich, einen Blick aus dem Tower zu werfen oder man kann das Ganze gar von einem Satelliten aus betrachten. Der Sound ist hingegen alles andere als gut gelungen. Er wirft die Frage auf, seit wann Kampfbomber lautlos wie Segelflieger dahingleiten. Keine Spur von Fluglärm ist zu hören. Lediglich Abstürze und Maschinengewehrfeuer werden von unmotiviertem Knakken im Lautsprecher begleitet. Dennoch: eine der realistischsten Luftkampfsimulationen.

Fighter Bomber

64'er WERTUNG 7 von 10

Spielidee / Grafik / Sound

Schwierigkeit **hoch**

Fire-Fly

ACTION GAME

Hups, wer hat die Erde zerbröselt? Das Raumschiff »Fire-Fly« schwört den Bösewichtern Rache!

Nach jahrzehntelanger Expedition kehrt der Raumkreuzer aus den Tiefen des Weltalls zur Erde zurück. Dummerweise findet die Besatzung dort, wo die Erde sein sollte, nur noch einen Haufen kleiner Gesteinsbrocken. Dazu haben sich Außerirdische in unserem Sonnensystem eingenistet. Da das den Jungs von der »Fire-Fly« ganz und gar nicht gefällt, suchen sie nach einem Weg, die Eindringlinge zu vertreiben.

Wie bei vielen anderen Science-fiction-Spielen müßt Ihr auch hier den Hauptreaktor vernichten. Er befindet sich am rechten Rand eines interplanetaren Gitters, die »Fire-Fly« an der linken Begrenzung. Ihr schlagt Euch durchs Gitternetz, um an den Reaktor heranzukommen.

Jedes Gitterkästchen ist ein von den Aliens gesicherter Weltallsektor. Wenn Ihr so eine Fläche auswählt, wird das Raumschiff dorthin teleportiert. Um einen Sektor zu räumen, müßt Ihr vier Energiezellen aufspüren und zerstören. Seid Ihr auf so eine Zelle gestoßen und habt deren Schutzschirm geknackt, entscheidet ein einfaches Reaktionsspiel über den Fortbestand dieser Fläche: Auf dem Bildschirm erscheint ein Daumen, der abwechselnd nach oben oder unten zeigt.

Manche Sektoren sind unüberwindbar (Planetensymbol), andere könnt Ihr erst nach kurzen Reaktionsspielen (Pfeilsymbol) dazugewinnen. Die Energiezellen werden von vielen Alien-Schiffen bevölkert, die auf die »Fire-Fly« schießen. Ist Euer Raumschiff zu stark beschädigt, verliert Ihr ein Leben.

Das Spiel kann man zwar als überdurchschnittlich, aber keineswegs als überragend bezeichnen. Trotz guter Aufmachung reißt das Spiel nicht unbedingt zu stundenlangen Sessions hin. Wer allerdings ein Actionspiel sucht, bei dem es weniger auf permanentes Geballere als geschicktes Steuern ankommt, sollte sich mit »Fire-Fly« näher beschäftigen.

Fire-Fly

64'er WERTUNG 7 von 10

Spielidee / Grafik / Sound

Schwierigkeit **mittel**

Sanfter Flug über Stadt und Land

Jump-and-Run-Freuden, mit ein bißchen Ballern gewürzt

Flight Simulator II

SIMULATION

Hier 8992, an Tower John F. Kennedy Airport, bitte um Landeerlaubnis! So stellt sich sicher jeder Laie den Funkverkehr kurz vor der Landung auf einen Flughafen vor. Ein Flugzeug zu fliegen ist der Traum vieler Leute. Mit dem »Flight Simulator II« wird dieser Traum wahr. Am Bildschirm kann man seine kleine einmotorige Propellermaschine vom Typ Piper PA-28 181 Archer II an den Start bringen und dann sich in die Lüfte begeben. Die Maschine bringt es bis zu 148 Meilen in der Stunde und ist ein recht einfach zu steuerndes Modell. In einer Datenbank sind über 80 Flughäfen der Vereinigten Staaten gespeichert, und der Computerpilot kann ohne Probleme mit seiner kleinen Hummel das gesamte Land abfliegen. Wetter, Tageszeit und andere äußere Bedingungen werden auf Wunsch simuliert. Auf diesem Wege erlebt der Pilot am Joystick sehr reale Bedingungen eines normalen Flugalltages und darf sein Können als Flieger unter Beweis stellen. Natürlich steht vor der Praxis erst einmal die Theorie. Das ganze 90 Seiten lange Handbuch beschreibt ausführlich Cockpit, Instrumente und die Handhabung des Joysticks zum Fliegen. Für alle Ungeduldigen ist es möglich, einen kleinen Rundflug zu starten. Einfach das Demo anwählen und ab geht die Post. Da das Programm recht komplex ist, hat der Flugschüler die Chance, im »EASY«-Mode seine ersten Erfahrungen zu sammeln, bevor er im »REALITY«-Mode doch einen genaueren Blick auf Motor, Steuerung und Navigation werfen muß. Neben der regulären Simulation kann der Spieler auch als Pilot eines Kampfflugzeuges seine Künste im Ausmanövrieren gegnerischer Flugzeuge beweisen.

Der »Flight Simulator II« gibt allen, die etwas für Flugsimulation übrighaben, eine sehr gute Gelegenheit, schöne Rundflüge zu absolvieren und für den Pilotenschein zu trainieren.

Flight Simulator II

64'er WERTUNG **8** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **variabel**

Flimbo's Quest

ACTION GAME

Spätestens seit »Wonderboy« gibt es neben dem Typ des muskelstrotzenden Bildschirm-Rambos eine zweite populäre Art von Actionspielheld: der niedliche Knirps, der mit dem Kindchenschema im Rükken den Unholden zu Leibe rückt. »Flimbo's Quest« ist ein neuer Vertreter des Genres der herzigen Actionspiele. Titelheld Flimbo muß die Königin des lieblichen Dewdroplands aus den Klauen von Professor Dandruff befreien. Der hat die zarte Hoheit entführt und plant mit ihr ein paar kleine Experimente an seiner frisch erfundenen Lebensaussaugmaschine durchzuführen. Der Weg zum Schurken führt durch eine Reihe horizontal scrollender Levels, in denen Schnecken, Vögel und andere mutierte Tiere die Gegner sind. Unser Held kann laufen, springen, auf Plattformen hüpfen, über Leitern klettern und auf die Gegner schießen. Um einen Level zu beenden, muß Flimbo eine bestimmte Anzahl Schriftrollen finden und diese im Laden von Dazz Bazian abliefern. Sind genug Rollen abgeliefert, wird die nächste, schwierigere Spielstufe geladen. Habt Ihr durch das Aufsammeln von Münzen, die einige Monster beim Verschwinden hinterlassen, genug Kapital in der Tasche, könnt Ihr Euch in diesem Laden außerdem ein Extra kaufen. Das ganze Spiel muß innerhalb eines Zeitlimits geschafft werden. Ihr könnt Extrazeit oder Schriftrollen kaufen, um schneller voranzukommen. Empfehlenswert ist auch vorübergehende Unverwundbarkeit: Flimbo wird dann grün im Gesicht und kann alle Monster durch Berührung vernichten. Eine deutliche Verbesserung der Schußkraft erreicht Ihr durch den Kauf der Superwaffe: Gegner, die vorher mehrere Schüsse schluckten, werden dann mit einem einzigen Treffer ausgeschaltet.

Das Spiel fängt ganz harmlos an, doch schon ab dem zweiten Level sind vor allem bei den Sprungmanövern Timing, Geschick und ein exakter Joystick gefragt. Flimbos Abenteuer haben einen soliden Unterhaltungswert. Schließlich will man möglichst viele der nett gestalteten Levels sehen. Auf Dauer ist das Spielprinzip ein wenig dünn, aber für »die Runde zwischendurch« kramt man Flimbo ganz gerne hervor.

Flimbo's Quest

64'er WERTUNG **7** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

Schon damals: Ausweitung der Handelsbeziehungen

Ein Erdgegner greift Euch an! Hier hilft nur die Extrawaffe...

Die Fugger

SIMULATION

Im Mittelalter existierte in Augsburg eine einflußreiche Handelsfamilie: die Fugger. Deshalb geht es in diesem Spiel nicht um keulenschwingende Ritter, sondern vielmehr um schwunghaften Handel und lukrative Geschäfte. Ein bis maximal sechs Spieler schlagen sich um Macht, Waren und Gold.

Jeder erhält als Grundausstattung 500 Taler, 20 Fässer Bier und ein Warenlager in Augsburg. Mit kaufmännischem Geschick müßt Ihr jetzt versuchen, Eure Finanzen zu vermehren. Ihr könnt mit Gold, Tuch, Glas, Korn, Wein und Bier handeln. In den Manufakturen produzierte Waren sollen mit Fuhrwerken ins eigene Lager geschafft und möglichst teuer verkauft werden. Wer sich ungeschickt anstellt und Schulden macht, verliert ein Fuhrwerk: Es wird kurzerhand gepfändet. Seid Ihr total pleite, landet Ihr im Schuldenturm.

Zur Zeit der Fugger war gerade Karl, deutscher Kaiser von Gottes Gnaden, an der Macht. Hin und wieder müßt Ihr ihn mit Geld unterstützen (»bestechen« klingt so häßlich), damit der Weg zum Adelstitel frei wird. Ruhm und Ehre stellen sich dann ganz wie von selbst ein. Unangenehmerweise kann man von seinen Mitspielern überfallen werden. Der hinterhältige Angreifer engagiert dazu eine Handvoll Räuber, die sich über die Fuhrwerke hermachen. Wenn Euch Söldner zur Verfügung stehen, könnt Ihr die Angriffe abwehren. Der Angreifer plaziert seine Räuber in der Spielelandschaft, der Verteidiger die Söldner. Der Computer berechnet dann automatisch den Kampfverlauf.

Grafisch macht das Spiel auf dem C64 wenig her. Auch der Sound beschränkt sich leider auch nur auf einstimmiges Gepiepse. Gesteuert wird mit dem Joystick, die Programmbedienung ist erfreulich einfach. Wer früher gerne »Hanse« oder »Kaiser« gespielt hat und auf aufwendige Grafik verzichten kann, bekommt mit den »Fuggern« ein spritziges und witziges Handelsspiel, das vor allem mit mehr Spielern Spaß macht.

Die Fugger

64'er WERTUNG: 7 von 10

Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	**einfach**

Gemini Wing

ACTION GAME

Mutierte Außerirdische haben sich auf der Erde breitgemacht und der Erdbevölkerung den Krieg erklärt. Die Menschheit scheint verloren, nur das Projekt »Gemini Wing« bietet noch Hoffnung: Zwei todesmutige Kämpfer stellen sich der Übermacht, um die Erde mit Hilfe von Spezialwaffen vor der Zerstörung zu bewahren. Das Spiel ist in einzelne Levels eingeteilt. Am Schluß müßt Ihr ein gigantisches Monster erledigen. Wenn man bestimmte Aliens abschießt, hinterlassen sie unterschiedliche Kugeln, die Ihr aufsammeln solltet. Unter diesen gibt es Extraleben, -waffen und -punkte, die der Spieler durch längeres Drükken des Feuerknopfs aktivieren kann. Gegenüber der Spielhallenversion wirkt das C64-Spiel etwas mickrig. Nicht nur, daß man nicht zu zweit spielen kann: Grafik und Sound präsentieren sich relativ bescheiden. Ist viel los auf dem Bildschirm, wird bei einigen Szenen der Sound langsamer. An vielen Stellen sind die Hintergrundfarben so unglücklich gewählt, daß man sehr genau hinsehen muß, um die Aliens zu erkennen. Einige Schlußmonster sehen aus, als hätte man sie aus Bauklötzen zusammengestellt. Manche interessante Features fehlen völlig. Im Gegensatz zum Automatenspiel kann man den Feinden keine Extrawaffen abjagen, die diese im Schwanz hinter sich hertragen. Spielerisch hat »Gemini Wing« aber einiges mehr zu bieten. Wer wild drauflosballert und dabei seine Extrawaffen verschleudert, kommt über den ersten Level nicht hinaus. Wie im richtigen Leben, so gilt auch hier: »Spare in der Not, da hast Du Zeit dazu!« Immerhin muß man nach Erreichen einer neuen Spielstufe nicht wieder von vorne anfangen. Zu Beginn kann man ein Paßwort zu jedem Level eingeben, den man aktivieren will. Dieses Spiel ist hauptsächlich »Gemini Wing«-Süchtigen zu empfehlen, denen es zu teuer wird, am geldfressenden Automaten zu »zocken«. So ganz überzeugen kann die Umsetzung aber nicht. Aus dem C64 läßt sich mehr herausholen.

Gemini Wing

64'er WERTUNG: 7 von 10

Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	**hoch**

Aus dem Weg, Ihr schrillen Gestalten!

Friedhöfe sind immer unheimlich, besonders nachts

Ghosts 'n' Goblins

ACTION GAME

Ein tapferer Ritter liebt ein holdes Mädel, doch die schöne Maid wird von einem bösen Dämonen entführt. Der Held im Blechpanzer, ganz und gar nicht mit diesem Tun einverstanden, zieht also los und will seine Geliebte aus den Klauen des Ungeheuers befreien. Der Dämon schaut natürlich der ganzen Angelegenheit nicht tatenlos zu. Er sendet dem Manne allerlei finstere Gesellen entgegen: Zombies, Geister, Mumien, Geier und sogar fleischfressende Pflanzen. Diese sind eigentlich die heimtückischsten Kreaturen, die einem Ritter über den Weg laufen können.

Der Spieler muß sich insgesamt durch vier verschiedene Level hindurchkämpfen, die wiederum in Stufen aufgeteilt sind: Friedhof, Wald, unterirdische Passage, Geisterstadt, Höhle, Feuerbrücke, Eispalast und Dämonenschloß. Jede der acht Stufen ist mehrere Bildschirme lang und sogar einige Bildschirme hoch. Außerdem hat jede Stufe eine eigene Hintergrundgrafik. Nur die einzelnen monströsen Gegner wiederholen sich auf dem Weg des Ritters. Den Eingang zur jeweils folgenden Stufe bewacht ein kleiner Dämon, den der Ritter mit mehreren Schüssen erledigen muß. Will man in das nächste Level, muß der Kampf gegen einen großen Dämonen aufgenommen werden, der den Schlüssel für die Tür dorthin bewacht. Am Ende des Abenteuers erwartet den mutigen Mann ein riesiger chinesischer Drache, der sich als Bewacher der Prinzessin entpuppt. Auf seinem Weg zum Oberdämonen findet der Edelmann wichtige Waffen, die er zur Erfüllung seiner Mission benötigt. Wird der Held von einem Gegner getroffen, dann verliert er seine Rüstung (oh je!). Aber keine Angst, dem Herrn wird nicht gleich noch sein Leben genommen. Erst bei der zweiten Feindberührung verliert er es und muß die aktuelle Stufe von vorn beginnen.

Ghosts'n'Goblins

64'er WERTUNG: **8** von 10

Kriterium	Bewertung
Spielidee	(Balken)
Grafik	(Balken)
Sound	(Balken)
Schwierigkeit	**hoch**

Ghouls 'n' Ghosts

ACTION GAME

Ein rüstiger Ritter scheut keine noch so verwegene Aufgabe: Um eine Prinzessin zu retten, kämpft er sich durch fünf gespenstische Levels und befreit die Schönheit. Nachdem vor einigen Jahren Capcoms Arcade-Hit »Ghosts'n' Goblins« eine große Schar begeisterter Anhänger vereinen konnte, ließ der Nachfolger nicht allzu lange auf sich warten. Die Ausgangssituation für den nimmermüden Ritter hat sich unterdessen kaum verändert: Erneut wurde eine niedliche Prinzessin von einem schleimigen Monster entführt. Fünf lange Levels liegen vor Euch, die von allerhand Monstern und anderen finsteren Gesellen bevölkert werden. Zusätzlich erschwert ein zünftiges Zeitlimit die selbstlose Rettungstat. Ausgangspunkt ist ein freundlich gestylter Friedhof, wie schon im Vorgängerspiel. Sensenmänner, Vögel und fleischfressende Pflanzen machen Euch das Leben schwer. Zur Verteidigung kann der Blechheini nach oben, unten, links und rechts schießen; oder überspringt ein Hindernis schlicht und einfach. Da die Gegner im Lauf der Zeit immmer fieser werden, muß das Ritter-Sprite ebenfalls aufgerüstet werden. Dazu am besten herumliegende Kisten öffnen, in denen oft eine neue Rüstung oder eine andere Waffe parat liegen. Anstelle der Standardlanze kann ein Dolch, Beil, Fackel oder Wurfschild auf Monsterhatz zum Einsatz kommen. Mit viel Glück findet der Ritter die goldene Superrüstung, die dann je nach Bewaffnung für eine andere Superwaffe sorgt. Am Ende eines Levels wartet selbstredend ein Obermotz, der dem Helden in der Rüstung ganz schön einheizt und ein recht harter Brocken ist. Erst wenn Ihr ihn kleingekriegt habt, geht's im nächsten Level weiter. Die Grafik des Spiels ist ebenso wie bei »Ghosts'n'Goblins« recht nett gemacht. Die Animation ist realistisch und verliert nichts von ihrem Reiz.

Ghouls'n'Ghosts

64'er WERTUNG: **6** von 10

Kriterium	Bewertung
Spielidee	(Balken)
Grafik	(Balken)
Sound	(Balken)
Schwierigkeit	**hoch**

Vorsicht! Diese Amazone ist gefährlich.

Acht verschiedene Gegner treten gegeneinander an

Golden Axe

ACTION GAME

Der Herrscher des Land Yuria und seine Tochter sind vom bösen Death Adder entführt worden und zusätzlich hat der Bösewicht auch noch die goldene Axt geraubt. Drei Helden stehen nun bereit, um in das Versteck des Räubers vorzudringen, den König zu retten und das Land von Sklaverei und Unterdrückung zu befreien. Die drei Helden werden zu Beginn des Spiels vorgestellt und der Spieler kann sich einen Charakter aussuchen. Da wären die Herren Gilius Thunderhead, der seinen Bruder rächen will, und Axe Battler, dessen Mutter vom Death Adder getötet wurde. Und dann ist da noch die junge Heldin Tyris Flare, die ihre ganze Familie durch den Tyrannen verlor.

Schon geht es in den Kampf gegen den furchtbaren Tyrannen und seine furchtbaren Mannen. Hauen, stechen und treten ist angesagt, und wenn genügend Gegener niedergemacht sind, kommt der Held in den nächsten Level. Von Zeit zu Zeit tauchen wundersame kleine Kobolde auf, denen man Energiestangen und Zaubertöpfe abnehmen muß. Die Zaubertöpfe können mit der Space-Taste aktiviert werden und bewirken eine ungewöhnliche Magie, die die Gegner besiegt. Hat die Hauptfigur alle ihre Leben ausgehaucht, kann noch eine Weile gekämpft werden. Drei »Continues« sorgen für weitere Versuche, zu Death Adder vorzudringen.

Dieses Action-Adventure ist eine recht nette Bildschirmprügelei, bei der man sein Breitschwert oder die Doppelaxt geschickt führen muß, um seine unzähligen Gegenspieler ins Jenseits zu befördern. Die Spielidee ist nicht so überragend. Die Spielfiguren sind in 3 D gestaltet und zeichnen sich durch eine realistische Animation und lustige Sprites aus. An die ungewöhnlichen Farbkombinationen des Spiels gewöhnt man sich recht schnell. Musik und Sounds sind dem Flair des Spiels angepaßt und gefallen. Die Steuerung ist ein wenig gewöhnungsbedürftig, aber doch recht gut. Freude kommt auf, wenn vor allem der vernichtende Schlag gegen die grausigen Gegner beim erstenmal sitzt. Joystick-Kampf ist angesagt!

Golden Axe

64'er WERTUNG **7** von 10

Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	**mittel**

Grand Monster Slam

ACTION GAME

Irgendwo im Universum, jenseits von Zeit und Raum, existiert die Welt GholD, auf der an jedem Morgen der sechstägigen Woche die Sonne in einer anderen Himmelsrichtung aufgeht. In dieser Umgebung findet es statt: das »Grand Monster Slam« (großes Monster-Herumballern). Kleine, kugelige Wesen – Beloms – werden in einer Mischung aus Tennis, Fußball und American Football hin- und hergeschossen. In der ersten Runde treten acht verschiedene Wesen im K.o.-System gegeneinander an. Der eigene Spieler ist ein etwas verhutzelter Zwerg, den Kämpfer auf der anderen Seite bestimmt das Los. Als Gegner können die verschiedensten Figuren auftreten: Ein Minotaurus (halb Stier, halb Mensch), eine Amazone, ein Gladiator oder ein krakenähnliches Getier. Jedes Wesen hat eigene Charakterzüge und Fähigkeiten, die auf einer Schautafel zu Beginn des Matches gezeigt werden. Das Spielfeld ähnelt einem Tennisplatz, allerdings ohne Netz. Vor jedem Spieler liegen sechs braune Pelzkugeln (die Beloms). Sie müssen hinter die gegnerische Grundlinie geschossen werden. Wenn sich der Kämpfer einem Belom nähert, bekommt das runde Wesen große, erwartungsvolle Augen. Es zittert sogar vor Aufregung. Witze und Programmiertricks dieser Art findet man während des ganzen Turniers. Schießt die Amazone einen Belom in die Zuschauer, gibt's einen Strafstoß. Ein spindeldürrer Gnom, Angehöriger der »Pelvans«, seilt sich ins Spielfeld ab. Man muß ihn auf die andere Seite treten. Gelingt dies, fliegen drei Beloms zu der Kriegerin hinüber. Je näher ein Belom oder Pelvan dem Gegner kommt, desto mehr schrumpft er. Gelegentlich knallt auch mal einer mit großen Augen gegen die Scheibe des Monitors. »Grand Monster Slam« ist ein rundum gelungenes Spiel mit viel Witz, hervorragender Animation und guter Grafik.

Grand Monster Slam

64'er WERTUNG **9** von 10

Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	**hoch**

Der McLaren ist der rasanteste Flitzer

Höhere Level sind doch recht Hard'n'Heavy

Grand Prix Circuit

SIMULATION

Der Wagen des 64'er-Teams schießt in die Zielgerade: Grand Prix Circuit macht Formel 1 zum Computervergnügen. Das Programmierteam, das der Szene das eher ominöse Rennspiel »Test Drive I« bescherte, landete mit »Grand Prix Circuit« einen Hit. Auch hier stehen schnelle Autos und dröhnende Motoren im Mittelpunkt. Es gibt acht verschiedene Rennstrecken, auf denen Ihr mit einem von drei Rennschlitten um Weltmeisterschaftspunkte brausen dürft. Zur Wahl stehen ein Ferrari, ein Williams und ein McLaren. Jedes Auto hat spezielle Eigenschaften: Der Ferrari ist für Anfänger am besten geeignet, dafür aber nicht der schnellste. Umgekehrt ist der McLaren der rasanteste Flitzer, aber sehr empfindlich, falls Ihr schlecht schaltet oder bremst.

Jede der acht Strecken könnt Ihr einzeln anwählen (und erst einmal probefahren) oder Euch sofort in eine Grand-Prix-Saison stürzen. Die Kurse sind übrigens originalgetreue Nachbildungen der »echten« Grand-Prix-Rennstrecken. Hier findet der Racing-Fan alles, was das Herz begehrt: scharfe Kurven und enge Tunneldurchfahrten. Es treten neun computergesteuerte Mitfahrer an, die Euch das Leben auf der Piste schwermachen. High-score-Listen für jeden Kurs reizen zum Vorsatz, den man doch nie einhält: »Noch 'ne Runde, dann hör' ich auf...«. Damit man schnell zu Erfolgserlebnissen kommt, darf man sich zu Beginn des Spiels einen von fünf Schwierigkeitsgraden aussuchen. Die einfachste Rennstrecke ist »Silverton«. Wenn Ihr nach dem Start exakt auf der Mittelspur bleibt, könnt Ihr die beiden nächsten Kurven mit Vollgas durchpreschen. Das spart jede Menge Zeit.

Endlich ein wirklich gutes Rennspiel, von ausgefeilter Grafik bis hin zum Boxenstop haben die Programmierer nichts vergessen. Achtung: Mit »Vollgas drauf« kommt Ihr nicht weit!

Grand Prix Circuit

64'er WERTUNG **8 von 10**

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

Hard 'n' Heavy

ACTION GAME

Hard und Heavy sind ein Roboterpärchen, das ursprünglich auf dem Mars Lithium abbauen sollte, denn dieses Element war auf der Erde rar geworden. Deshalb suchten die beiden auf dem Mars. Doch in den Betriebssystemen der kleinen Arbeitsroboter hatte sich ein Fehler eingeschlichen. Seitdem jagen Hard und Heavy nach Abenteuern und High scores.

Der erste Level ist noch ganz einfach, denn zwei rattenähnliche Nager wollen den Robotern ans Metall. Doch dann macht sich so manche Tücke bemerkbar. Schüsse peitschen flummiartig hüpfend auf die Gegner zu oder treffen sie überhaupt nicht. Bei allem Hüpfen und Schießen darf das Sammeln der kleinen Sternchen nicht vergessen werden. Einige schweben schon frei herum und können durch einfaches Berühren aufgesammelt werden. Andere verbergen sich hinter Felsen und Blöcken. Diese müssen dann freigeschossen werden. Auch hier ist der Spieler mit den bösartigen Gegnern, den Flummis, konfrontiert. Deshalb muß der Spieler geschickt schießen. Für jede Ebene steht eine bestimmte Zeit zur Verfügung. Mit steigendem Level werden die Aufgaben komplizierter und die Gegner immer gewitzter. So manche Überraschung kann schon einmal ein Leben kosten. Doch wer klug ist, sammelt die kleinen Sternchen. Für hundert kleine Glitzerdinger gibt es ein Extraleben. Und wer die einzelnen Level richtig durchstöbert, findet Bonuslevel. In diesen können dann ohne direkten Zeitverlust die Sternchen eingesammelt werden. Bei ganz intensiver Suche kann der Spieler auch sogenannte Warp-Zonen finden. Mit ihrer Hilfe lassen sich Level überspringen. Sehr schön bei Hard'n' Heavy sind die beiden Zwei-Spieler-Optionen. Der Wechselmodus macht das Spiel zu zweit richtig spannend. Mal steuert Spieler 1 seinen »Blecheimer«, und mal ist Spieler 2 an der Reihe. Der andere Modus ist ein wenig bieder: Nachdem der Spieler 1 seine Leben verwirkt hat, kommt Spieler 2 zum Zuge.

An diesem Hüpf- und Schießspiel kommt keiner vorbei!

Hard'n'Heavy

64'er WERTUNG **8 von 10**

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **hoch**

Jeder Charakter stellt sich mit Bild und Lebenslauf vor

Welcher Dietrich mag für dieses Schloß der richtige sein?

Heros Of The Lance

ROLLEN SPIEL

Der Zorn der Götter über das Land Krynn währt nun bereits 300 Jahre. Der Königin der Dunkelheit gelang es, die Herrschaft an sich zu reißen. Sieben Helden und eine Heldin ziehen aus, um aus den schwerbewachten Ruinen von Xak Tsaroth die »Disks of Mishakal« herauszuholen. Das stimmt nämlich die Götter wieder gnädig.

Der Spieler steuert abwechselnd eine der acht Figuren. Die Ruine mit den gesuchten Scheibchen wird von einer Menge übelgelaunter Gestalten bewacht, die Ihr austricksen müßt. Das Spiel beschränkt sich aufs Abschlachten von Monstern und das Aufsammeln von Gegenständen. Zaubersprüche, die Ihr ab und zu anwenden müßt, geben dem Spiel eine taktische Note und lockern die Stimmung. Das Kampfgeschehen seht Ihr in seitlicher 2-D-Grafik. Die aktuelle Figur läßt sich nur in zwei Richtungen steuern – außer, Ihr wollt den Raum verlassen, in dem Ihr Euch gerade befindet. Leider bietet das Spiel auf dem Bildschirm keine übersichtliche Karte zur näheren Umgebung. Papier und Bleistift zum Notieren der Dungeons sind unerläßlich, will man den Überblick nicht verlieren.

»Heros Of The Lance« gehört zur Reihe der »Advanced Dungeon and Dragons«-Spiele (AD&D) und kommt dieser Bezeichnung im Vergleich zu gleichartigen Games noch am nächsten. Alle Charaktere werden in der Anleitung detailliert beschrieben: mit Lebenslauf, Attributen und Ausrüstungsgegenständen.

Ohne durchdachte Planung und strategische Schachzüge kommt Ihr bei »Heros Of The Lance« nicht weit: Blindwütiges Abschlachten führt zu nichts.

Grafik und Sound können gehobene Ansprüche nicht ganz erfüllen, die Spielfiguren wirken klobig und bewegen sich sehr langsam. Auch die Spielidee ist nicht mehr neu, aber der hohe Schwierigkeitsgrad macht das Spiel interessant.

Heros Of The Lance

64'er WERTUNG **7** von 10

Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	**hoch**

Hillsfar

ROLLEN SPIEL

Das Spiel beginnt vor den Toren der gewaltigen Stadt Hillsfar, die dem Spiel den Namen gibt. Im Gegensatz zu anderen Vertretern der AD&D-Rollenspielreihe steuert Ihr bei »Hillsfar« keine Gruppe von Abenteurern, sondern nur einen einzelnen Charakter.

Hier kann man sich seinen neuen Charakter zusammenbasteln, oder einen alten Veteranen aus dem »Pool of Radiance« transferieren. Insgesamt stehen sechs Rassen und vier Berufe für den Wunschhelden zur Verfügung. Natürlich ist es auch möglich, den Charakter mit mehreren Berufen auszustatten, denn ein kleines Universalgenie hat bei der Lösung des Rätsels auch seine Vorteile.

In der Stadt dürfen keine Waffen getragen werden, ebenso ist der Einsatz von Magie verboten. Im Ort gibt es verschiedene Gilden, dort bekommt der Charakter je nach Beruf einige kleine Aufgaben. Wenn der Job gut erledigt wird, dann winkt eine fette Geldprämie oder eine Aufstockung der Hitpoints.

Hillsfar unterscheidet sich ganz erheblich von »normalen« Rollenspielen. Da sind zum einen die vielen Actioneinlagen. Wer z.B. von einer Stelle zur anderen reitet, muß die Spielfigur in einer Actionsequenz steuern. Hindernisse wollen elegant übersprungen werden, und wer sein Pferd nicht über die Hindernisse bringt, fällt aufs Kreuz und wird gewaltig mit Hitpoint-Abzug bestraft. In den zahlreichen Dungeons müssen unter Zeitdruck Türen und Schatzkisten aufgebrochen werden. Das läuft ähnlich wie bei einem Puzzle ab: Welcher Dietrich paßt zu welchem Schloß? Da das Tragen von Waffen verboten ist, findet man sich nach so manchem Mißgeschick in der Arena zu einem Kampf wieder. Dort geht es natürlich kräftig zur Sache. Glücklicherweise kann der Spieler aber die verschiedenen Taktiken der Gegner bei einem Kneipenbesuch herausfinden.

Dieses Rollenspiel ist eine hervorragende Mischung aus Action und Knobelei, die durch witzige und spritzige Texte abgerundet wird. Zwar ist das Spiel ein eigenständiges Programm, aber es macht Spaß, wenn es mit anderen Spielen der AD&D-Reihe kombiniert wird.

Hillsfar

64'er WERTUNG **8** von 10

Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	**mittel**

Aus einem von zehn Blickwinkeln: das Spielfeld

Geldsorgen. Kein Problem, dank Euroscheck

International 3-D-Tennis

SPORT SPIEL

Um das nicht mehr ganz frische Spielprinzip einer Tennissimulation auf dem C64 aufzupeppen, hat sich das zuständige Programmierteam auf »3-D total« gestürzt: Spielfeld und Spielfiguren erscheinen im schlichten Vektor-Look. Der Vorteil der berechneten Grafik liegt darin, daß Ihr das Match aus zehn Blickwinkeln beobachten könnt. Egal, ob man das Spielfeld lieber von schräg hinten oder von der Seite betrachtet – per Tastendruck wird umgeschaltet. Obwohl das Programm aus allen Perspektiven spielen kann, sind einige der Ansichten nur als Gag zu gebrauchen. Aber es gibt ja ausreichend normale Blickwinkel, bei denen Ihr gegen einen Freund oder den Computer ein stilechtes Match nach allen Tennisregeln abwickeln könnt. Für jeden Spieler kann man einen von vier Schwierigkeitsgraden (je höher, desto mehr spielerische Kniffe gibt's) wählen. Eine Hilfestellung, bei der die Spielfigur flackert, wenn der Ball in Schlagweite ist, gibt es nur bei den beiden einfachsten Stufen. Solisten dürfen eines von 72 Turnieren nachspielen, die allen echten Tennis-Grand-Prix-Wettkämpfen nachempfunden sind. Langzeitspieler wagen sich an eine ganze Saison heran. Ihr habt etwa alle zwei Wochen die Wahl zwischen mehreren Turnieren. Diese sind mit unterschiedlich hohen Geldprämien dotiert. Doch je mehr Geld zu holen ist, desto stärkere Computergegner werden Euch den Weg ins Finale schwermachen. An Spitzenturnieren kann man außerdem nur teilnehmen, wenn man auf dem höchsten Level spielt. Nach jedem Match habt Ihr die Gelegenheit, den Spielstand zu speichern. Da die Spielfiguren automatisch zum Ball laufen, könnt Ihr Euch ganz auf die Schlagtechniken konzentrieren. Wer schnelle, unkomplizierte Actionsportspiele bevorzugt, sollte das Programm lieber meiden. Es ist eher ein Fall für einarbeitungswillige Tüftler.

International 3-D-Tennis

64'er WERTUNG **7** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

Invest

SIMULATION

Habt Ihr Appetit auf die harte Welt des noch härteren Börsen-Business mit all seinen korrupten Machenschaften? In Starbytes Simulation »Invest« darf der verwöhnte Direktorensohn alle gemeinen Kniffe ausprobieren. Mit läppischen fünf Milliönchen in der Krokodillederbrieftasche macht sich der Jungbörsianer auf, seine Konkurrenten in den Bankrott zu treiben. Zuerst müßt Ihr Euer Spielziel sowie den zu erreichenden Endbetrag per Funktionstaste bestimmen. Zur weiteren Wahl stehen sechs Industriezweige, die es finanziell abzuräumen gilt. Je nach Effizienz- und Produktivitätsrate gestaffelt, könnt Ihr die einzelnen Firmen für ein paar Millionen einzukaufen.

Um Finanzmagnat zu werden, muß man entweder in ein oder zwei Bereichen das Monopol erringen bzw. den vorher festgelegten Kapitalbetrag erreichen. In solchen Fällen hilft oft nur noch ein Notverkauf von Aktien oder ein Bankkredit mit immens hohen Zinsen. Wie es sich für einen richtigen Finanzhai gehört, ist auch der Einsatz von Saboteuren und Spionen gestattet. Allerdings ist so ein Mießling nicht gerade billig.

Alle Aktionen werden bei Invest über eine Menüleiste angeklickt. Jeweils nach einem Monat Spielzeit rechnet der Computer die neueste Verlust- und Gewinnbilanz aus. Wirtschaftswunder sind nicht von heute auf morgen zu schaffen. Deshalb braucht Ihr auch einige Zeit, bis die Wirtschaftssimulation einigermaßen auf Touren kommt. Zuvor muß man die entsprechenden Symbole in der Menüleiste per Joystick häufig bemühen. Nicht zu übersehen ist die frappierende Ähnlichkeit mit »Oil Imperium«. Ein wenig auffälliger hätte es schon sein können! Spieler, die sich schon auf eine Karriere in der deutschen Wirtschaft vorbereiten und ihre Kumpel mal so richtig über den Tisch ziehen wollen, werden von Invest begeistert sein. Wer allerdings Wert auf eine schöne und ausgefeilte Grafik legt, sollte sich anderweitig umsehen. Und der Sound gibt außer hektischem Schreibmaschinengeklapper auch nicht viel her. Notfalls läßt sich ja auch der Ton abschalten.

Invest

64'er WERTUNG **7** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

In düsteren Kirchen verbergen sich nützliche Hinweise

Am Ende eines jeden Levels wartet ein schwerer Brocken...

Iron Lord

ADVENTURE

Der Kreuzritter »Iron Lord« kann nicht glauben, was während seiner Abwesenheit geschehen ist: Der König (sein Vater) wurde gestürzt. Während der brave Rittersmann im Heiligen Krieg gegen die Muselmanen kämpfte, riß sein Onkel die Herrschaft an sich. Terror und Unterdrückung sind an der Tagesordnung.

Jetzt schlüpft der Spieler in die Rolle des »Eisernen Lords«. In einem Land voller Betrüger, Spione und Mörder ist er völlig auf sich allein gestellt. Sein Ziel muß sein, eine eigene Armee aufzubauen und den hinterhältigen Onkel unschädlich zu machen. Das Action-Adventure beginnt mit einer Landkarte, auf der die Zielorte anvisiert werden. Diese Funktion durchläuft »Iron Lord« wie ein roter Faden. In den Dörfern findet der Ritter Gegenstände, Hinweise und Informationen, die für den weiteren Spielverlauf unverzichtbar sind.

So trifft er in den Häusern des ersten Dorfes z.B. auf Wirtsleute, die ihm den einen oder anderen Tip geben. Druiden verabreichen Iron Lord Kräuter, die ganz bestimmte Auswirkungen auf den Ritter haben. Nicht alle Menschen sind ihm gut gesinnt. Beim Würfeln oder Armdrücken im Wirtshaus muß er sich durchbeißen.

Wesentlich interessanter ist die Simulation der Schlacht zwischen Iron Lords Soldaten und denen des Onkels. Der Spieler hat die Aufgabe, seine Kämpfer strategisch gut auf dem Schlachtfeld zu plazieren. Gegen Ende des Spiels verirrt sich Iron Lord im Labyrinth. Dieser kleine Arcade-Abschnitt hat's in sich: Vor allem Geschicklichkeit und Schnelligkeit sind gefragt. Es gibt feuerspeiende Monster und flatternde Wesen, die Ihr abschießen sollt. Der Mann aus Eisen muß sich durch sechs Levels kämpfen, bis er auf den verhaßten Onkel trifft. Ihr beobachtet die Szene durch den Schutzhelm Iron Lords. Das eigene Schwert ist nur dann zu sehen, wenn es bewegt wird. Nach siegreichem Kampf übernimmt Iron Lord wieder die Herrschaft über das Land.

Die Spiel besitzt eine teilanimierte Festgrafik. Alles in allem ein gutes Spiel.

Iron Lord

64'er WERTUNG **8** von 10

Spielidee	Grafik	Sound	Schwierigkeit
			mittel

Katakis

ACTION GAME

Die Maschinen des Planeten Katakis haben sich selbständig gemacht. Mit einem Raumgleiter soll das Zentrum der Maschinen zerstört werden. Einst war Katakis ein blühendes Paradies für Forscher, Wissenschaftler und Erfinder. Die Bewohner des Planeten schufen die fantastischsten Maschinen, die das Leben erleichtern sollten. Aber die technischen Wunderwerke entwickelten ein Eigenleben und verwüsteten den Katakis. Nun seid Ihr gefordert: Macht dem Treiben ein Ende! Mit einem kleinen Raumgleiter versucht Ihr ins Zentrum der Maschinenstadt zu kommen und die mechanischen Feinde auszuschalten.

Auf den ersten Blick wirkt Katakis wie eine gute Kopie des Ballerspiels »IO«. Das Spielprinzip ist sehr ähnlich. Ein Raumgleiter schwebt vor einem von rechts nach links fahrenden Hintergrund und muß alles abschießen, was ihm in die Quere kommt. Dennoch hebt sich Katakis von herkömmlichen Schieß- und Raumschiffspielen ab. Besonders bemerkenswert ist die Teamworkfunktion. Zwei Spieler können gleichzeitig spielen: Einer steuert den Raumgleiter, der andere übernimmt einen Satelliten. Beide können sich prima ergänzen. Die Raumsonde ist unzerstörbar, kann aber keine Gegenstände aufnehmen. Der Gleiter ist sehr verletzlich, kann aber durch Übernahme von Kristallen sowohl den Satelliten als auch sich selbst aufrüsten.

In der Ein- und Zwei-Spieler-Funktion wird die Steuerung des Satelliten vom C64 übernommen. Die Zwei-Spieler-Funktion erlaubt das Spiel zu zweit, d.h., ein Spieler steuert jeweils nur ein Raumschiff. Erleidet dieser Gleiter Totalschaden, erhält der nächste die Chance, sich gegen die aggressiven Maschinen durchzusetzen. Die hervorragende Grafik von Katakis mit absolut weichem Scrolling erfreut das Spielerherz ebenso wie der digitalisierte Sound. Gerade das Spiel zu zweit fesselt Euch an den Bildschirm. Jeder, der Action- und Ballerspiele liebt, sollte »Katakis« in seine Diskettensammlung einverleiben.

Katakis

64'er WERTUNG **9** von 10

Spielidee	Grafik	Sound	Schwierigkeit
			hoch

Fast wie im richtigen Leben: Kampf um Macht und Besitz

Das Schwert zeigt, in welche Richtung es gehen soll...

Krieg um die Krone I – II

SIMULATION

Es war einmal... vor langer Zeit, als der Mensch noch nicht uneingeschränkt über die Erde herrschte. Grausame Trolle bevölkerten das Land. Feuerspeiende Drachen terrorisierten die Kontinente.

Die Menschen führten kaum noch Kriege untereinander, da sie genug damit zu tun hatten, sich ihrer Feinde zu erwehren. Sie beschlossen, einen König aus ihrer Mitte zu wählen. Vereint sollte er sie gegen die Trolle und die fürchterlichen Drachen führen. Ein alter Seher hatte geweissagt, daß derjenige König werden sollte, der die Aufgaben des Feldherrn am besten erledigen würde.

Das Strategiespiel »Krieg um die Krone« sieht mindestens einen und maximal vier Spieler vor. Es geht aber nicht nur darum, sich gegen die Trolle zu behaupten, sondern sich bessere Voraussetzungen als die Mitspieler zu verschaffen. Ein ganzer Kontinent mit großen und kleinen, unregelmäßig geformten Provinzen muß als Kriegsschauplatz herhalten. Ihr müßt fremde Gebiete erobern und diese gegen den Ansturm der Feinde verteidigen. Trotzdem kommt es nicht so sehr darauf an, das ganze Lande zu beherrschen, sondern vor allem die drei Symbole der Macht zu erobern. Sie sind irgendwo in der Spiellandschaft versteckt.

»Krieg um die Krone« bietet eine Landkarte mit 30 Provinzen, sieben verschiedenen Geländeformen, sechs Schlössern sowie einen See und einen Fluß. Vor jedem neuen Spiel wird der Kontinent völlig neu generiert. Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, könnt Ihr auch noch zusätzlich den feuerspeienden Drachen einsetzen, den Ihr dann selbstverständlich auch bekämpfen müßt. Den Ablauf eines Gefechts könnt Ihr durch Gelände, Armeestärke und einen helfenden Zauberer beeinflussen. Wem es zu schwierig wird, der darf die Vermehrungsrate der Trolle niedriger einstellen. Das gesamte Spielfeld wird auf dem Bildschirm angezeigt, Scrolling entfällt. Die Steuerung per Joystick ist leicht zu handhaben.

Nach vielen Jahren erbitterter Gefechte hatte es ein junger Baron endlich geschafft: Es gelang ihm, die drei Zeichen der Königswürde zu erobern, die Trolle zu vernichten und die restlichen Heerführer zu unterwerfen. Er wird zum König gewählt und herrscht über ein von Furcht und Schrecken befreites Land. Der Monarch regiert mit Milde und Weisheit, seine Untertanen sind ihm wohlgesonnen. Der Lebensstandard hebt sich schlagartig, er ist vergleichbar mit dem des Mittelalters unserer Zeitepoche. Alle Länder des Kontinents hat er zu einem starken Reich vereint und die Landesfürsten zu seinen Untertanen gemacht. Doch die Barone waren über dieses Schicksal sehr erbost und sannen auf Rache. In einer dunklen Nacht tötet ein gedungener Mörder den König, ein fürchterlicher Brand zerstört das Schloß. Die Barone rüsten zum Kampf, um die Macht im Lande wieder zurückzugewinnen. Königstreue Untertanen vertreibt man bringt sie um. Schließlich haben es die entmachteten Landesherren geschafft: Sie regieren wieder. Aber der Bruder des toten Königs, der rechtmäßige Thronfolger, wird von einem Kreuzzug aus dem Heiligen Land zurückerwartet. Ein neuer, grausamer Krieg steht dem Kontinent bevor.

Hier beginnt der zweite Teil von »Krieg um die Krone«: »Die Erben des Throns«. Es ist ebenfalls für maximal vier Spieler vorgesehen. Ihr übernehmt die Rollen der aufständischen Barone, der Computer simuliert die Getreuen des Königs.

Nach einem grafisch gut gestalteten Titelbild erreicht Ihr das Ausgangsmenü. Dann dürft Ihr Euren Namen eingeben und das gewünschte Wappen wählen. Nachdem der Spielkontinent generiert und die Heimatprovinz ausgewählt wurde, kann's losgehen. Als Spieler greift Ihr aktiv in den Kampf um die Krone ein. Ihr könnt Provinzen angreifen, Eure Armeen bewegen, Dörfer erwerben, neue Söldner rekrutieren oder Befestigungen errichten. Sieger ist, wer alle Provinzen erobert hat.

Ihr müßt eine Menge Spürsinn und strategisches Geschick in die Waagschale werfen, um das Endziel zu erreichen. Jede Möglichkeit und jedes Mittel sollte überlegt eingesetzt werden. Der Computer simuliert für Einzelspieler zusätzlich die anderen Barone.

»Die Erben des Throns« ist ein Strategiespiel, das unter Taktik-Fans viele Freunde gefunden hat. Die Grafik ist reich an Details. Die Landkarte des Spielkontinents scrollt ruckfrei über den Bildschirm. Lobenswert: Die Spieldiskette besitzt keinen Kopierschutz. Man kann sich jederzeit eine Sicherheitskopie anfertigen.

Kampf um die Krone

64'er WERTUNG: 7 von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

Fouls und gelbe Karten gehören zum Kickeralltag

Die Spielübersicht auf der Stadiontafel

Kick Off I – II

SPORT SPIEL

Auf den Pfiff des Schiedsrichters hin wetzen 22 Männchen über den Bildschirm. Noch ruht die Lederkugel im Anstoßkreis, doch die Teamchefs kleben bereits verbissen am Joystick. Klarer Fall: Es ist wieder Fußballzeit bei **»Kick Off I«**.

Auf dem Bildschirm ist der Teil des Gesamtspielfelds zu sehen, in dem sich der Ball befindet. Es wird fix gescrollt, wenn sich seine Position durch einen Schuß ändert. Damit Ihr aber trotzdem die Übersicht behaltet, zeigt der Computer eine kleine Karte, auf der man die einzelnen Spieler als Pixel erahnen kann.

Beide Mannschaften besitzen eine von fünf Niveaustufen. Im Ligamodus können acht Teams gegeneinander antreten. Tabellen und Ergebnisse werden gespeichert. Zu Beginn einer Partie und während der Halbzeit lassen sich verschiedene Aufstellungstaktiken auswählen. Sauer wird der Schiedsrichter, wenn es ein Fußballer mehr auf die Knochen des Gegenspielers als auf den Ball abgesehen hat. Freistöße und Elfmeter werden gegeben. Wiederholungstätern drohen Platzverweise.

Was Umsetzungen von Amiga-Spielen auf den C64 angeht, ist man leider so manche Schlamperei gewöhnt. »Kick Off I« ist einer dieser absoluten Tiefschläge: Die C-64-Version unterscheidet sich gravierend in Steuerung oder Spielablauf vom erfolgreichen Vorbild. Für **»Kick Off II«** aber hat der Hersteller feierlich Besserung gelobt und ein anderes Programmierteam beauftragt. Die Besonderheiten der Amiga- oder Atari-ST-Version sollten möglichst exakt auf dem Bildschirm realisiert werden. Und diese Bemühungen fruchteten beim zweiten Akt der Kicker-Saga wesentlich besser als beim lendenlahmen Vorgänger.

Was »Kick Off II« von den meisten anderen Fußballspielen unterscheidet, sind Spielfelddarstellung sowie Steuerung. Ihr bekommt den Platz von oben gezeigt und seht immer den Bereich, in dem sich der Ball befindet. Dieser Ausschnitt wird rasch in alle Richtungen gescrollt. Die Größe der Spieler steht in einer vernünftigen Relation zu den Ausmaßen des Platzes (bei vielen anderen Fußballprogrammen sind die Kicker-Sprites wesentlich größer geraten). Links oben seht Ihr auf dem Bildschirm eine Art Scanner, der für eine Prise Extraüberblick sorgt. Flackernde Pünktchen zeigen dahin, wo sich der Ball und die Spieler auf dem Platz befinden, die Ihr gerade steuert. Der Scanner ist allerdings herzzerreißend mickrig ausgefallen und hat leider keinen praktischen Nährwert.

Als Wissenschaft für sich entpuppt sich die Steuerung, die nicht jedermanns Sache ist – zumindest erweist sie sich als ziemlich übungsintensiv. Um den Ball anzunehmen, müßt Ihr ihn mit Eurer Spielfigur berühren und den Feuerknopf dabei gedrückt halten. Jetzt in Ballbesitz, lauft Ihr übers Feld. Um einen Paß zu schlagen, wird der Feuerknopf losgelassen.

Der Ball rollt nun in Joystick-Richtung weiter. Kommt Ihr in Ballbesitz, ohne den Feuerknopf zu drücken, sieht alles ganz anders aus: erst nach Druck auf den Feuerknopf könnt Ihr das Leder wegschießen.

Bei der Ballannahme kann es ebenfalls leichte Probleme geben. Hat die Lederkugel nämlich viel Tempo, während Ihr mit gedrücktem Feuerknopf auf sie zulauft, macht Eure Spielfigur eine Grätsche und verliert dadurch an Geschwindigkeit. Das Programm versucht durch eine pseudointelligente Steuerung zu unterscheiden, ob eine Ballannahme oder ein Tackling sinnvoller wären. Das kann mitunter ganz schön nerven!

Ihr könnt gegen den Computer oder einen Freund antreten und den Spielablauf einer Liga simulieren, bei dem auch die Tabelle gespeichert wird. Es gibt Einwürfe, Eckbälle, Fouls, Freistöße, Elfmeter und sogar Verwarnungen oder Platzverweise. Wind und Bodenverhältnisse beeinflussen das Spielgeschehen ebenso wie unterschiedlich streng pfeifende Schiris.

Technisch gibt sich das Programm eher schlicht: Der schwache Sound hat den spartanischen Charme eines kalten Pausentees und bei der Grafik wurde mehr Wert auf Übersichtlichkeit als auf Schönheit gelegt. Etwas mehr Liebe zum Detail bei der Gestaltung von Sprites und Menüs hätte ebensowenig geschadet wie die Wahl eines besser lesbaren Zeichensatzes.

Trotzdem: Im Vergleich zur lausigen Version von »Kick Off I« ist dieser Spielenachfolger eine echte Wohltat. Aber: Auch mit seinen vielen Details und Optionen ist es nicht das Jahrhundertprogramm, das sich alle fußballbegeisterten Spieler »blind« zulegen werden. Vor allem die ungewöhnliche Steuerung ist ein Streitpunkt, bei dem sich die Geister scheiden.

Kick Off I — II

64'er WERTUNG **7** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

Die Party vor dem Start ins Ungewisse

Rot zu Rot, Blau zu Blau... gleich wird's hektisch

Kings Bounty

ROLLEN SPIEL

Das Spiel entführt Euch in ein fernes, sagenhaftes Land. Der König, der die vier Kontinente des Landes beherrscht, hat arge Probleme. Der Oberschurke Arech Dragonbreath hat ihm das Zepter der Ordnung gestohlen und es irgendwo vergraben. Wenn es nicht binnen einer bestimmten Frist zum König zurückgebracht wird, löscht eine Katastrophe das Land aus. Wer das Zepter wiederfinden soll, ist klar: Nämlich Ihr! Bevor Ihr Euch auf die Suche macht, könnt Ihr aus vier verschiedenen Spielfiguren Euren einsamen Helden herauspicken. Jeder Charakter hat seine Vor- und Nachteile: Der Barbar kann zwar gut Armeen befehligen, ist aber im Zaubern ziemlich dämlich. Die Magierin kann dafür von Anfang an mit Zaubersprüchen um sich werfen. Zusätzlich darf man zwischen fünf Schwierigkeitsgraden auswählen. Je höher dieser ist, desto weniger Zeit bleibt Euch, das Zepter wiederzufinden. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen kann Euer Charakter nicht selbst kämpfen. Wilde Schlachten mit Gegnern müssen angeheuerte Armeen für ihn erledigen. Insgesamt darf man fünf verschiedene Truppen gleichzeitig unter sein Kommando stellen. Deren Art und Stärke hängt von Eurer persönlichen Erfahrungsstufe ab. Insgesamt 25 verschiedene Rassen stehen für Eure Armeen zur Verfügung. Da findet der Feldherr vom Bauern bis zum Drachen alles, was das Herz begehrt. Um das Zepter zu finden, müßt Ihr ein Bilderpuzzle zusammensetzen. Hinter kleinen Bildchen verbirgt sich der Lageplan des Zepters. Durch das Erledigen von Aufträgen und Finden spezieller Gegenstände werden die Bildchen weg-, und ein Kartenteil eingeblendet. Nach einer bestimmten Anzahl erledigter Aufträge werdet Ihr vom König befördert. Vorteil: Ihr erhaltet ein höheres Gehalt und dürft mehr Truppen anheuern. Ein weiterer Weg, um zu einer größeren Armee zu gelangen, ist das Sammeln von Schatztruhen. Findet Ihr ein solches Kästchen, könnt Ihr nach dem Aufteilen weitere Monster rekrutieren.

Kings Bounty

64'er WERTUNG **8** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

Klax

STRATEGIE

Denkspiele sind »in«. In den Spielhallen, wo oft auch die Trends für Heimcomputersoftware geboren werden, gehören unkomplizierte, aber listige Grübelspiele zu den Rennern. Das legendäre »Tetris« ist auch auf dem C64 wohlbekannt. Tengens Beitrag zum Festival der Tüftelspiele ist: »Klax«. Stammt auch aus der Spielhalle und macht mit seinen einfachen Regeln und verzwickten Spielstrategien einen Mordsspaß. Ihr bewegt bei Klax eine Schippe, die am unteren Ende eines Fließbandes postiert ist. Das Fließband ist in fünf Bahnen unterteilt. Am Ende jeder Bahn befindet sich ein Feld, auf dem die Spielsteine abgesetzt werden können. Ihr bewegt die Schippe nach links und rechts, um die Steine aufzufangen, die langsam vom oberen Ende des Fließbandes nach unten poltern. Durch Druck auf die »Flip«-Taste setzt Ihr den jeweils obersten Stein von der Schippe auf einem der fünf Stapelfelder ab. Auf jedes Feld passen fünf Steine. Jeder Stein hat eine von acht Farben. Das Ziel von Klax ist es, durch das Aneinanderreihen gleicher Farben die betreffenden Steine verschwinden und die Punkteanzeige damit in die Höhe schnellen zu lassen. Mindestens drei gleichfarbige Steine müssen nebeneinander, übereinander oder diagonal plaziert sein, um sie abzuräumen. Sind alle Stapelfelder und die Schippe aufgefüllt, ist das Spiel zu Ende. Klax ist in Level aufgeteilt. Um eine Stufe zu schaffen, müßt Ihr ein bestimmtes Ziel erreichen, das zu Beginn des Levels verraten wird (z.B. »Schaffe 10000 Punkte« oder »Baue drei Diagonalen«).

Zu Spielbeginn und nach jeweils fünf Levels darf man wählen, ob man ein paar Schwierigkeitsstufen überspringen will. Das Spiel hat knapp hundert Levels. Wer auf satte Punktzahlen aus ist, spielt riskant (für drei gleichfarbige Steine übereinander gibt es z.B. nur 50 Punkte; für drei Steine in einer Diagonalen hingegen 5000 Punkte). Für Liebhaber von Schnelldenkerspielen führt kein Weg an Klax vorbei.

Die schlichte Grafik tut dem Spielvergnügen keinen Abbruch. Die Idee hinter dem Programm ist so gut, daß keine Langeweile aufkommt.

Klax

64'er WERTUNG **8** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **variabel**

Heiße Kämpfe zwischen Gut und Böse im heutigen New York

Ein echter Ninja fürchtet sich vor nichts

Last Ninja

ACTION GAME

Der Geheimbund der Ninja, auch Ninjitsu genannt, verbreitete vor Jahrhunderten Angst und Schrecken. Selbst die mutigen Samurai zitterten vor diesen schwarzen Schattenkämpfern, die ihren Körper bis zum letzten beherrschten und sich in lebende Kampfmaschinen verwandeln konnten. Viele Jahre später sind die gewandten Kämpfer aber fast alle ausgestorben. Armakuni, der letzte Ninja, hat nur ein Ziel: den Tod seines Erzfeindes, dem Shogun Kunitoki. Dieser ist Führer des Ashikaga-Clan und verkörpert das Böse. Die Macht der Ninja war dem Shogun schon immer ein Dorn im Auge, und er hatte sich geschworen, alle Kämpfer im schwarzen Kimono vom Erdkreis zu verbannen. Dieser gegenseitige Haß dauert nun über Jahrhunderte an, aber unser tapferer Ninja Armakuni steht bereit, das Böse in die Hölle zu schicken.

Der erste Teil des Abenteuers verschlägt den Titelhelden auf die Insel Lin Fen. Hier führt der Weg Armakuni zum Schrein der weißen Ninja. Dort findet er die Koga-Schriftrollen, die er gegen den Shogun Kunitoki beschützen muß. Im zähen Ringen bezwingt der Ninja den Bösewicht, aber Kunitoki kann sich seinem Griff entziehen. Die Lichter stehen auf Grün für ein zweites Abenteuer. Mit einer Zeitmaschine wird Armakuni in das New York unserer Tage teleportiert. Im Central-Park beginnt sein neues Abenteuer, das ihn durch die Kanalisation, hochmoderne Büros und die Straßen von New York führt. An jeder Ecke lauern Gefahren und es gilt, den Verstand einzusetzen, um alle gestellten Aufgaben gut zu lösen. Im Schlußlevel stößt, im Schein fünf aufgestellter Kerzen, Armakuni dem Shogun sein Schwert in den Leib, um sein endgültiges Ende zu besiegeln. Dies sollte die letzte Schlacht sein, das hatte sich der Ninja geschworen. Aber auch in diesem Abenteuer kam der Shogun auf seltsame Art und Weise davon. Im Inneren begann Armakuni zu zweifeln, ob das Gute überhaupt eine Chance gegen das Böse hat.

Verzweifelt zog sich der mutige und unerschrockene Gegner zurück und begann seine ehemals berühmte, aber auch so gefürchtete Bruderschaft wieder aufzubauen. Doch eines Tages erkennt er, während einer Meditation, daß der Shogun wieder sein Unwesen trieb. Seine Aufgabe führt den tapferen Kämpfer in das Hochland von Tibet, wo ein buddhistischer Tempel, das Zentrum der Ninja, steht. Dort wartet eine noch gefährlichere und mystischere Aufgabe als je zuvor. In Tibet angelangt, muß der letzte Ninja den Tempel der Ninjas erkunden und die Geheimnisse der fünf Kammern des Klosters herausfinden. Angetrieben von abgrundtiefen Haß nimmt er den letzten Kampf auf.

Als der erste Teil dieser Erfolgs-Adventure-Reihe von System 3 erschien, staunten die Spielergemeinde und die Fachwelt. In 3-D agierende Kämpfer liefen sehr gut animiert über den Bildschirm. Schnell hatte sich eine große Ninja-Fangemeinde gebildet, denn dieses Games ist nicht nur eine Hauerei auf den Bildschirm, sondern eine gelungene Mischung aus Action und vielen tollen Rätseln. In den Kampfszenen hilft es nicht, wie wild am Joystick zu rütteln, sondern es heißt vielmehr, geschickt den schwarzen Schattenkämpfer zu führen und im richtigen Moment die richtige Waffe zum Einsatz zu bringen. Im zweiten Teil wird das Abenteuer noch ein wenig schwerer und die zu lösenden Rätsel noch komplexer. Nach dem Riesenerfolg der ersten beiden Teile »remixte« System 3 den zweiten Teil von Last Ninja. Ergebnis ist eine Last-Ninja-Version mit leicht geänderter Grafik und neuem Sound. Das Szenario entspricht dem Vorbild. Das neueste Abenteuer im Kimono führt den Helden in eine vollkommen neue Welt. Das Spiel ist komplexer als je zuvor. Die gestellte Aufgabe verlangt einen scharfen Geist und viel Geschick am Joystick. Alles in allem sind alle drei Teile der Reihe Bonbons, die mit satten Actioneinlagen und vielen Rätseln gespickt sind.

Last Ninja

64'er WERTUNG **8** von 10

Spielidee	Grafik	Sound	Schwierigkeit
[bar]	[bar]	[bar]	**hoch**

Ninja Remix

64'er WERTUNG **9** von 10

Spielidee	Grafik	Sound	Schwierigkeit
[bar]	[bar]	[bar]	**extrem hoch**

Last Ninja III

64'er WERTUNG **10** von 10

Spielidee	Grafik	Sound	Schwierigkeit
[bar]	[bar]	[bar]	**extrem hoch**

Schlicht, aber doch gelungen: die Grafik von Lettrix

Versteckt sich eine Mumie im Sarg?

Lettrix

STRATEGIE

Man nehme Riesenbuchstaben und acht verschiedene Puzzleteile, die man so im Spielfeld plazieren muß, daß die Buchstaben voll gefärbt sind. So heißt das Rezept für dieses Denkspiel von Software 2000.

Lettrix zeichnet sich durch tolle Grafik aus und fesselt den Spieler von Anfang an. Die Bedienung ist allerdings gewöhnungsbedürftig, da einige Optionen mit der Tastatur gesteuert werden müssen. Deswegen muß der Spieler flink zur Sache gehen, um im geforderten Zeitlimit den nächsten Buchstaben mit den Puzzleteilchen zu füllen. Die Grafik ist schlicht, aber gelungen. Leider haben die Schöpfer des Spiels vergessen, dieses gelungene Werk mit einer Musik zu untermalen. Schöne Features sind der Zwei-Spieler-Modus und das Teamwork, denn sie ermöglichen sowohl direkte Zweikämpfe, aber auch gemeinsame Spielzüge.

Lettrix

64'er WERTUNG: 8 von 10

Spielidee / Grafik / Sound

Schwierigkeit **variabel**

Loopz

STRATEGIE

Wieder einmal darf die Spielergemeinde sich als Baumeister auf dem Bildschirm betätigen. Aber nicht Stein auf Stein, sondern geometrische Puzzleteile werden auf dem Spielfeld plaziert. Nach und nach muß ein »Loopz« aus den Bausteinen zusammengesetzt werden. Ist der Loopz vollständig, verschwindet er und der Spieler erhält Punkte gutgeschrieben. Je größer das Gebilde, desto mehr Punkte bekommt der Loopz-Produzent gut geschrieben.

Die Grafik ist, wie bei fast allen Spielen dieser Sparte, einfach gezeichnet, aber trotzdem ansprechend und exakt. Aus dem Lautsprecher dröhnt eine recht simple Musik, die aber trotzdem ins Ohr geht. Obwohl dieses geometrische Puzzle in der Flut der Denkspiele nicht herausragt, macht die »Loopzerei« trotzdem Spaß, so daß man das Spiel häufig wieder aus der Schublade hervorkramt.

Loopz

64'er WERTUNG: 7 von 10

Spielidee / Grafik / Sound

Schwierigkeit **variabel**

Lords of Doom

ROLLENSPIEL

Vier Gruselbolde machen sich in einer Kleinstadt breit: Freiwillige vor zur aufregenden Monsterjagd! Im Abenteuerspiel »Lords of Doom« überfällt eine Schar Zombies eine Kleinstadt und schmiedet fleißig Pläne für weitere Eroberungstaten. Das schaurige Heer stürmt die Häuschen der braven Bürger, um sich – schmatz, schlabber! – ihrer Seelen zu bemächtigen. Die garstigen Grabgestalten haben vier Anführer: die frisch geschnürte Mumie, den ewig dürstenden Vampir, einen Werwolf mit glänzendem Fell sowie den Oberzombie. Um das Spiel zu lösen, müßt Ihr jeden dieser Obergrusler um die Ecke bringen. Zu Beginn steuert Ihr zwei Spielfiguren, die voneinander unabhängig die Stadt erforschen. Im weiteren Spielverlauf können zwei andere Helden angeheuert werden, so daß Ihr maximal vier Charaktere steuert. Lords of Doom hat 100 Schauplätze mit eigener Grafik, die links oben gezeigt wird. In diesen Bildern solltet Ihr mit dem Cursor fleißig herumklicken. Findet sich ein Gegenstand, könnt Ihr das gute Stück auch einsacken. Neben Waffen, die beim Treffen mit einem Untoten überlebenswichtig sind, stoßt Ihr auf alltägliche Dinge wie eine alte Zeitschrift oder ein Abflußrohr. Auf Plakaten und in Büchern stehen viele Hinweise. Ein grüner und ein blauer Balken zeigen an, wie's um Hunger und Durst Eurer Spielfiguren steht. Der rote Balken zeigt die Lebensenergie, die durch Treffer mit Monstern verringert wird. Netterweise darf man jederzeit den Spielstand speichern, um nicht immer ganz vorne anfangen zu müssen. Lords of Doom ist ein Action-Adventure, dessen Steuerung ausschließlich über den Joystick geschieht: Kein einziges Wort muß eingetippt werden. Dank der stimmungsvollen Einleitung und der sehr schön animierten Monstergrafiken hat die Horroratmosphäre den rechten Biß. Gruselfreudige Zeitgenossen werden von der saftigen Story bestens bedient.

Lords of Doom

64'er WERTUNG: 7 von 10

Spielidee / Grafik / Sound

Schwierigkeit **einfach**

Unsere drei Helden in »Maniac Mansion«

Der böse Doc hält Sandy fest (Schauder!)

Maniac Mansion

ADVENTURE

Ein unheimliches Haus ist der Schauplatz dieses Grafik-Adventures, das Humor und Spannung harmonisch verbindet.

Vor zwanzig Jahren erlebte eine amerikanische Kleinstadt eine astronomische Seltenheit: Ein Meteor schlug ein. Er landete im Garten eines alten verlassenen Landhauses. Zur Überraschung aller Bürger äußerte einige Wochen später der ortsansässige Arzt Dr. Fred den Wunsch, sich mit seiner Frau Edna, von Beruf Krankenschwester, und seinem Sohn Ed »the Weird« im alten Landhaus zur Ruhe zu setzen. Seitdem hat man die drei kaum noch gesehen. Nicht einmal zum Einkaufen kommen sie in die Stadt. Die Gerüchteküche brodelt: Verbirgt der Doktor seinen toten Cousin Ted? Welche komischen Haustiere mit meterlangen Tentakeln hält sich Dr. Fred? Die Bewohner der Kleinstadt machen einen großen Bogen um das unheimliche Gebäude.

Heute abend verschwand Sandy, ein nettes Mädchen. Dave, ihr Freund, hat beobachtet, daß sie von einer seltsamen Gestalt ins Landhaus verschleppt wurde.

Jetzt greift Ihr in die Handlung ein und übernehmt Daves Rolle. Sucht Euch aus sechs Personen zwei Begleiter für die Rettungsaktion aus. Alle zur Auswahl stehenden Freunde besitzen positive und negative Eigenschaften, die den weiteren Spielverlauf beeinflussen. Das Spiel ist jedoch mit jeder Kombination von Freunden lösbar.

Die Suche nach dem verschwundenen Mädchen beginnt im Garten. Obwohl es sich um ein Grafik-Adventure handelt, benutzt man nicht die Tastatur, sondern den Joystick. Im oberen Bildschirmteil seht Ihr den aktuellen Adventure-Raum und unsere drei Freunde, die auf Eure Befehle warten. Steuern kann man aber immer nur eine Spielfigur: Bewegt den Joystick an die gewünschte Stelle und drückt den Feuerknopf. Die entsprechende Spielfigur sucht sich jetzt den kürzesten Weg zum angegebenen Ziel und weicht sogar Hindernissen automatisch aus.

Der untere Bildschirm ist für die Befehlseingaben reserviert. Wollt Ihr z.B. einen Schlüssel nehmen, müßt Ihr das Wort »Nehme« und danach den Schlüssel anklicken. Die Figur setzt sich in Bewegung und holt den definierten Gegenstand. Diese komfortable Bedienung zieht sich durchs ganze Programm. Man kann auch kombinierte Eingaben machen: »Schließe auf/Tür/mit Schlüssel!« (erst »Schließe auf« in der Befehlsliste wählen, dann die Tür und zuletzt den Schlüssel. Es funktioniert nur in dieser Reihenfolge!)

Durch Steuerung und Grafik wirkt »Maniac Mansion« wie ein Film: Eingeblendete Szenen aus anderen Teilen des Hauses unterstreichen diesen Eindruck. Ein Beispiel: Ihr klingelt an der Haustür. Das Bild wechselt, und man sieht das Zimmer von Weird Ed. Er klettert aus dem Bett und verläßt den Raum, um nachzusehen, wer da ist. Ebenso kann es passieren, daß Ihr Dave gerade den Kühlschrank in der Küche untersuchen laßt, und das Spiel bringt plötzlich das Labor von Dr. Fred auf den Bildschirm. In einem eingeblendeten Dialog zwischen Sandy und dem Bösewicht erfahrt Ihr, was der Doktor vorhat und wieviel Zeit Euch noch bleibt. Wenn man den Fernsehapparat einschaltet, erscheint ein Werbespot. Paßt gut auf, was da abläuft: Im weiteren Spielverlauf stellt es sich als äußerst wichtig heraus! Die »Cut-Scenes« (Filmschnitte) sind also nicht nur da, um Atmosphäre zu schaffen. Man bekommt damit viele wichtige Tips und Hinweise für den Gruseltrip durchs alte Haus!

Selbstverständlich enthält das Spiel auch eine Menge humoriger Gags: Sohn Ed hat einen Hamstertick, das grüne Tentakel möchte Rock'n'Roll-Star werden, und das Auto in der Garage besitzt statt eines Motors einen umgebauten Raketenantrieb.

Grafisch nutzt das Spiel den C64 allerdings nicht voll aus: Ruckartiges Scrolling, unzureichend genutzte Farbenvielfalt und technische Ausführung der Titelmusik muß man leider bemängeln. Die Sprites der Figuren und Gegenstände sind dagegen sehr gut gelungen.

Bis Ihr Sandy aus den Klauen des verrückten Doktors befreit hat, müßt Ihr jede Menge Rätsel lösen und ab und zu Eure Geschicklichkeit beweisen.

Fünf Lösungswege, die das Spiel kennt, stellen sicher, daß es interessant bleibt – auch wenn man es schon einmal gelöst hat. Spielspaß für mehrere Wochen ist vorprogrammiert. Viel Spaß beim Gruseln!

Maniac Mansion

64'er WERTUNG **9** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

Kampf um den letzten Level

»Batman« Bruce Wayne wehrt sich tapfer seiner Haut. Der Bösewicht Jack Napier scheint unüberwindlich zu sein. Wie aber kommt der Fledermann nach Gotham City in den nächsten Level?

Der letzte Ninja Armakuni entdeckt auf seinem gefährlichen Weg durch den Central Park einen Schlüssel. Öffnet ihm dieser das Tor zur nächsten Spielstufe?

Die beiden Wichtelmänner Bob und Bub hangeln sich in »Rainbow Island« von Plattform zu Plattform, wobei sie höllisch aufpassen müssen, daß ihnen die Gegner nicht zu nahe kommen. Da muß es doch einen Trick geben, alle sieben Inseln gefahrlos zu erobern!

Solche Fragen erreichen uns täglich. Deshalb findet Ihr auf den folgenden Seiten jede Menge Tips, Tricks und Cheat-Modi zu beliebten C-64-Spielen. Sogar eine Komplettlösung ist dabei: Last Ninja II. Und wer alle kurvenreichen Rennstrecken von »Super Cars« einmal bis zum glorreichen Grand-Prix-Sieg durchfahren will, sollte sich schleunigst unsere übersichtliche Karte ansehen.

Seid Ihr aber von fanatischem Sportsgeist beseelt, dann müßt Ihr die folgenden Seiten überblättern!

Inhalt

Quicktips zum Sammeln

Tricks, Trainer-POKEs, Paßwörter und Cheat-Modi zu bekannten Games (Modul- oder Diskettenversion)

Seite 36

Marktübersicht

Wo gibt's welche Spiele und was kosten sie?

Seite 38

Mit Vollgas durch die Kurven

Die Rennstrecke von »Super Cars« auf einen Blick

Seite 40

Die sieben Stufen zum Sieg

»Last Ninja II«, vom ersten bis zum letzten Level durchgespielt

Seite 41

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindle

Chefredakteur: Georg Klinge (gk) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Redaktion: Jörn-Erik Burkert, Harald Beiler

So erreichen Sie die Redaktion
Markt & Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München, Tel. 089/4613202, Fax: 089/4613500]

Art-director: Friedemann Porsche
Layout: Alexander Kowarzyk (Chef-layouter)
Titelgestaltung: Wolfgang Berns

Anzeigenleitung: Philipp Schiede (399) – verantwortlich für Anzeigen

Vertriebsdirektion: Uwe W. Hagen

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: IP, Internationale Presse, Hauptstätterstraße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 6483-0

Cheats, Tips und Tricks zum Schummeln

Mit Modulen (z.B. Action-Cartridge) lassen sich Spiele hervorragend manipulieren. Aber auch mit Hilfe des Reset-Knopfes könnt Ihr aus Spielen aussteigen und sie verändern.

Manipulationen mit und ohne Modul

Schon wieder das Leben verloren und alles von vorne... Das läßt sich vermeiden! Mit POKEs stehen unlimitierte Leben, Zeit oder Energie zur Verfügung. Bei zwei Angaben pro Option müssen alle beiden POKEs eingegeben werden.

Viel Spaß beim Manipulieren dieser tollen Spiele!

Name des Spiels	POKE	Wirkung
Back to the Future II	17966,173	unendlich viele Leben
Batman the Movie	4866,173	unendlich viele Leben
Bubble Bobble	1240,184	unlimitierte Leben
Cabal	9905,173	unlimitierte Leben
Cracy Cars	7890,173	unendlich viel Zeit
Cybernoid I	28870,165	unlimitierte Leben
Cybernoid II	20205,165	unlimitierte Leben
	54693,173	
	54995,173	
Dick Tracy	42745,173	unendlich viel Energie
Dragon Ninja	43126,173	unlimitierte Energie
	33357,173	unlimitierte Zeit
	32890,173	unlimitierte Leben
Double Dragon	24853,173	unlimitierte Leben
Echolon	7427,173	unlimitierte Leben
Enduro Racer	100423,165	unlimitierte Zeit
Flimbos Quest	5628,173	unlimitierte Leben
	10392,165	unlimitierte Zeit
Gemini Wing	4518,173	unlimitierte Leben
Ghost'n Goblins	2358,173	unlimitierte Leben
	4170,10	Sprite-Kollision aus
	4170,0	Sprite-Kollision ein
Ghouls'n Ghosts	10798,165	unlimitierte Leben
Giana Sisters	6664,96	Brücken bleiben erhalten
Gyzor	12476,189 und 29187,189	unlimitierte Leben
Hard'n Heavy	2534,189	unlimitierte Leben
IO	27015,3	unlimitierte Leben
	25306,2	alle Extras
Jumpman	9450,173	unlimitierte Leben
Katakis	13820,173 und 13924	unlimitierte Leben
Klax	27666,0	unlimitierte Kredits
Last Ninja 2	37456,173	unlimitierte Leben
Nebulus	32979,181	unlimitierte Leben
Myth	24830,165	unlimitierte Leben
Operation Wolf	36009,165	Unsterblichkeit
	34952,165	unendlich viele Handgranaten
	35107,173	unendlich viel Munition
Outrun	440496,96	stoppt Kollision
Pac Man	3451,9	unlimitierte Leben
Pac-Mania	28520,165	unlimitierte Leben
Phobia	5390,198	unlimitierte Leben
R-Type	12887,96	keine Kollision
Rainbow Islands	29508,189	unlimitierte Leben
Rick Dangerous I	2793,173	unlimitierte Leben
	10886,173	unlimitierte Schüsse
	11193,173	unlimitierte Bomben
Roadrunner	43241,165	unlimitierte Leben
Rock'n'Roll	19167,173	unlimitierte Leben
Skating (Calf. Games)	5909,173	unlimitierte Leben
Solomons Key	2213,165	unlimitierte Leben
Spherical	25838,173	unlimitierte Leben
Stormlord	23858,173	unlimitierte Leben
Strider	35259,173	unlimitierte Leben
Super Pipeline II	33106,173	unlimitierte Leben

Name des Spiels	POKE	Wirkung
Test Drive I	27916,165 (vorher Floppyverbindungskabel ziehen)	unlimitierte Leben
Test Drive II	25875,165	unlimitierte Leben
Teenage Turtles	1584,173	unendlich viele Credits
Target Renegade	36217,173	unlimitierte Leben
Turrican	15985,96	unlimitierte Leben
	2911,173	unlimitierte Zeit
	11486,173 und 11489,169 und 11493,173	unendlich viel Granaten
	116347,189	unlimitierte Energie
	1035,173	unendlich viele Kreisel
	11587,173 und 11590,169 und 11594,173	unendlich viele Minen
	12398,173 und 12401,169 und 12405,173	unlimitierte Energielinien
Werner Flaschbier	9963,173 und 43045,173	unlimitierte Leben
Wonderboy	2676,173	unlimitierte Leben
Zynaps	46994,189 und 47106,189	unlimitierte Leben

Quicktips

Für die folgenden Quick-Tips braucht Ihr natürlich keine Cartridges. Trotzdem sind diese Tricks sehr wirksam und hilfreich.

Auf Zack mit Zak McKracken

Kurzer Flug:

Wenn Ihr im Flugzeug sitzt (egal, wo es hingehen soll), könnt Ihr die Flugzeit verkürzen, indem Ihr einige Male die Return-Taste drückt. Unmittelbar darauf seid Ihr im Zielflughafen angelangt.

So kommt Ihr in den Bus:

Dazu müßt Ihr den Busfahrer aufwecken. Nehmt aus Zachary's Wohnung das Buttermesser mit. Klopft damit heftig gegen die Bustür, der Fahrer erwacht und läßt Euch rein. Die Befehlssequenz: Benutze Bus mit Buttermesser!

Nerviges Gequatsche mit dem Boß:

Ihr müßt ein paarmal die Taste <RETURN> drücken, wenn der Boß mit seiner Rede beginnen will. Anschließend kommt Ihr in den Vorspann. Auch den kann man mit der Return-Taste überspringen. Ihr seid jetzt wieder in Zachary's Wohnung.

So findet Ihr die Cash-Card:

Sie liegt unter Zachary's Schreibtisch. Mit dem Buttermesser könnt Ihr sie darunter hervorholen. Der Befehl: Benutze Buttermesser mit Plastikkarte!

Auf der Spur des zweiköpfigen Eichhörnchens:

Verlaßt in Seattle den Flughafen. Dort entdeckt Ihr einen Haufen Dreck, in dem das zweiköpfige Eichhörnchen haust. Um es verschwinden zu lassen, müßt Ihr ihm die Erdnüsse geben, die Ihr an Bord des Flugzeugs bekommen habt: Gib Erdnüsse zu zweiköpfiges Eichhörnchen!

Jetzt könnt Ihr mit dem Buttermesser die Höhle aufgraben: Benutze Buttermesser mit loser Dreck! Neugierig betretet Ihr die Höhle und findet dort seltsame Zeichen. Ohne Licht könnt Ihr sie allerdings nicht entziffern.

Beim Ausgraben des Höhleneingangs ist das Buttermesser stumpf geworden. Trotzdem könnt Ihr es in San Francisco in

der 14th Avenue für 1500 Dollar verkaufen.

Vorsicht, Erstickungsgefahr!

Wenn Zak mit dem Dichtungsband das Glas abgedichtet hat und es sich aufsetzt, erstickt er nach einer halben Minute!

Torriecher bei Kick Off 1

Geht beim Anspiel mit dem Gegner auf den Ball und bewegt den Joystick in die entgegengesetzte Richtung zum gegnerischen Tor. Nicht lockerlassen, bis der Ball im Tor liegt, dann den Feuerknopf und <SPACE> drücken. So gewinnt Ihr immer 1:0.

Zeitloses Atomix

Um die lästige Uhr anzuhalten, müßt Ihr mit einer Cartridge im Titelbild folgende POKEs eingeben:
POKE 34399, 173
POKE 34412, 173
POKE 34425, 173

So geht's bei IO!

Nach einem Reset könnt Ihr folgende POKEs benutzen:
Unendliche viele Leben:
POKE 25117,189
Spritekollision aus:
POKE 27015,10
Satelliten:
POKE 25707,2: POKE 25306,2
Level 1 bis 4:
POKE 24969,0 bis 3

Mit SYS 24576 läßt sich das Spiel wieder starten.

Vermeer: Training für Manager

Kauft Euch als erstes von jeder Firma 50 bis 100 Aktien (je nach deren Wert). Nun müßt Ihr 30000 Mark Schulden machen und nach Rio fahren. Jetzt noch keinen Vertrag unterschreiben! In Rio erwerbt Ihr 20 Kaffeebohnen und baut sie sofort an. Dazu müßt Ihr 200 Arbeiter einstellen. Anschließend macht Ihr einen Abstecher nach Bogota und kehrt nach Rio zurück. Diese Reise müßt Ihr so oft wiederholen, bis Ihr endlich 500 Kaffeebohnen besitzt. Die schickt Ihr dann nach New York und verkauft sie dort. Jetzt seid Ihr an der Spitze und könnt auch woanders in der Welt Genußmittel anbauen:
Ankara: Tabak
Duala: Tee
Rio: Kaffee, Tabak
Richmond: Tabak
Bombay: Tee
Mombasa: Tee
Abidjan: Kaffee
Bogota: Kakao
Mexiko: Tee, Tabak
St. Louis: Tabak

Ausgetrickste Mafia

In der Spielhölle könnt Ihr rasch zu Geld kommen: Wenn Ihr Minusbeträge eingebt (z.B bis 20000) und beim Spiel verliert, wird Euch diese Summe als Gewinn ausbezahlt!

Klax

Soll Eure Energie bei diesem Spiel nie versiegen? Dann gebt folgendes ein:
POKE 27666,0: POKE 6767, 0

Mit SYS 2080 müßt Ihr neu starten.

Paradroid

Unendliche viele Leben bekommt Ihr mit:

POKE 8314,123: POKE 7475,197. Mit POKE 7276,197 kann Euch kein Gegner mehr behindern. In jedem Fall muß man mit SYS 4096 neu starten.

Cheat-Modi zu Ghost'n'Goblins

Die POKEs in unserer Tabelle funktionieren nur, wenn Ihr sofort im Titelbild einen Reset auslöst. Nach Eingabe der gewünschten POKEs könnt Ihr das Spiel mit »SYS 2128« wieder starten:

POKE	Wirkung
4170,10	Sprite-Kollision aus
2198,0 bis 15	Sprite-Farben ändern
2756,255	175 Leben
2175,0 bis 255	Anzahl der Leben (0 bis 255)
2358,234	unendlich viele Leben
2559,234	
2203,0 bis 3	Start ab gewünschtem Level (1 bis 4)
2214,1 bis 4	Start mit beliebiger Waffe (1 bis 4)
34042,255	Zombies bringen mehr Krüge
2240,9	Jeder Level dauert neun Minuten
7488,56	Pflanzen schießen in eine Richtung
3901,0	unendlich viel Zeit
4242,42	Alle sichtbaren Gegner sterben mit nur einem Schuß
7086,0	Sprite-Kollision der Zombies aus
7086,1	Zombies verwandeln sich in Pflanzen
7086,3	Gegner werden in Vögel verwandelt
7086,6	Gegner erscheinen und verschwinden wieder
7086,13	Zombies fliegen
7086,22	Monster fliegen nach unten weg
7086,25	Gegner laufen nur in eine Richtung
7086,29	Monster verwandeln sich in Feuer und zünden die Umgebung an

Spherical

Damit die Kugel möglichst lange unbeschädigt bleibt, solltet Ihr diese Paßwörter verwenden:

Spieler 1: RADAGAST, YARMAK, ORCSLAYER, SKYFIRE, MIRGAL.

Spieler 2: GHANIMA, GLIEP, MOURNBLADE, JADAWIN, GUMBACHAMAL.

Unbegrenzte Energie:
POKE 38425,0: POKE 38437,0.
Kein Zeitlimit:
POKE 38425, 0: POKE 48847, (x = beliebige Zahl zwischen 0 und 255)
Jede Menge Leben:
POKE 38425, 0: POKE 35839, 173.

I-Ball

Unendliche viele Leben erhält man mit POKE 20669, 169. Neu gestartet wird mit SYS 16939.

Clever & Smart

Wer bei diesem Spiel in Geldnöten, aber noch mindestens 122 GE besitzt, sollte sich im Kaufhaus Clevermann einen Matrosenanzug kaufen und anschließend den Kindergarten besuchen. Beim Tingeln müßt Ihr den Winkel bei 44 lassen, die Energie stellt Ihr auf die Werte 70 bis 73 ein. Damit gewinnt Ihr fast immer!

Alle Codes für den Knobelhit Ra

Um auch einmal in den Genuß höherer Levels des Tüftelspiels »Ra« zu kommen, braucht Ihr nur die unten folgenden Codes zu nutzen. Die mit dem Sternchen gekennzeichneten Level lassen sich nicht direkt anwählen.

0 LAMA	20 DATE	40 NEON	60 BLUE	80 LAZY
1 COIN	21 ONLY	41 NOSE	61* LAMA	81 SKIT
2 RAIN	22 MUCH	42 MOON	62 MARK	82 SLAT
3 BEST	23 PLAY	43 DUST	63 OPEC	83 TALE
4 DISK	24* RAIN	44 STAR	64 PROD	84 TIRE
5 FEAR	25 LATE	45 OATH	65 RAID	85 YOGA
6 LOCK	26 WORK	46 BACK	66 LOLL	86 ZEBU
7 LUCK	27 WELL	47 SEEN	67 KALE	87 UNDO
8 KNOW	28 COME	48 YEAH	68 BASS	88 TUNE
9 SONY	29 DEAN	49 COLD	69 HIKE	89 TICK
10 FROG	30 DEPT	50 KULT	70 HILT	90 ARAB
11 FULL	31 EDAM	51 HIGH	71 GRUB	91 TACT
12 BULL	2 ELAN	52 DEEP	72 GLEN	92 SWAT
13 FLOW	33 NEED	53 COPY	73 ENVY	93 RUIN
14 EVEN	34 NEAT	54 TURN	74 DRIP	94 RULE
15 CUBE	35 MEAT	55 MODE	75 DURB	95 ROTA
16 NEXT	36 MEET	56 NOTE	76 CLOG	96 RELY
17 YEAR	37 BASE	57 HATE	77 BARK	97 PLOY
18 ANTI	38 HEAD	58 LOVE	78 ARMY	98 PEAT
19 ARTS	39 HEAT	59 PURE	79 LAST	99 MOPE

Marktübersicht: Top-Games des C64

Haufenweise tolle Spiele

Wer glaubt, daß es für den C64 keine Superspiele mehr gibt, wird durch unsere aktuelle Liste eines Besseren belehrt. Die Disketten könnt Ihr über den Fachhandel beziehen.

Spiele-Hits von A bis Z

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
A		
Adidas Championship	Bomico	54,95
Accolade in Action	United Software	64,95
Accolade Sports	United Software	64,95
Action Pack	Rushware	19,95
Action Service	Rushware	9,95
All Time Classics	United Software	64,95
Alternative World Games	Rushware	19,95
American Dreams (Sample)	Bomico	49,95
Apprentice	Rushware	39,95
Arac	Rushware	9,95
Armalyte II	Rushware	49,95
Atomino	Rushware	39,95
Atomic Robo-Kid	United Software	49,95
Atomix	Leisuresoft	39,95
B		
Back To The Future II	United Software	49,95
Back To The Future III	United Software	49,95
Badlands	Bomico	49,95
Ballistix	United Software	44,95
B.A.T.	Rushware	69,95
Bard's Tale I	Rushware	19,95
Bard's Tale II	Leisuresoft	59,95
Bard's Tale III	Rushware	59,95
Basketball	Leisuresoft	49,95
Batman The Movie	Bomico	49,95
Battle Of Napoleon	Leisuresoft	79,95
Battlestorm	United Software	49,95
Beau Jolly's Big Box	Rushware	69,95
Betrayal	Leisuresoft	79,95
Big Business	Leisuresoft	29,95
Bit Exorcist	Leisuresoft	39,95
Black Tiger	Leisuresoft	49,95
Bloodwych	Leisuresoft	49,95
Blue Angel	Rushware	9,95
Bodo Illgner's Super Soccer	United Software	49,95
Börsenfieber	United Software	59,95
Brain Blasters	Rushware	49,95
Buck Rogers	Rushware	79,95
Bundesliga Manager	United Software	49,95
C		
Cabal	Bomico	49,95
California Challenge	Leisuresoft	29,95
Captain Blood, Die Arche des	Rushware	9,95
Castle Master	Bomico	49,95
Cauldron II	Rushware	9,95
Caveman Ugh'lympics	Rushware	19,95
Centauri Alliance	Rushware	59,95
Challengers	Rushware	69,95
Champions Of Krynn	Rushware	89,00
Chase HQ	Bomico	49,95
Chips's Challenge	United Software	49,95
Chuck Yeager	Leisuresoft	59,95
Cloud Kingdoms	Leisuresoft	49,95
Cobra Force	Rushware	9,95
Crack Down	Leisuresoft	49,95
Creatures	Rushware	49,95
Crime Time	Bomico	49,95
Crown	Leisuresoft	49,95
Curse Of The Azure Bonds	Rushware	89,00
Cyberworld	Rushware	9,95
Cycles	Leisuresoft	54,95
D		
Days Of Thunder	Rushware	49,95
Defenders Of The Earth	Rushware	49,95
Deliverance - Stormlord II	United Software	49,95
Dick Tracy	United Software	49,95
Die 3er Reihe 1 (Sample)	Rushware	19,95
Die 3er Reihe 2 (Sample)	Rushware	19,95
Die 3er Reihe 3 (Sample)	Rushware	19,95
Die 3er Reihe 4 (Sample)	Rushware	19,95
Die 3er Reihe 5 (Sample)	Rushware	19,95
Die 3er Reihe 6 (Sample)	Rushware	19,95
Die dunkle Dimension	Leisuresoft	69,00
Die Hard	Leisuresoft	69,95
Dino Wars	United Software	29,95
Diplomacy	Rushware	49,95
Dizzy Dice	Rushware	9,95
Donald u. das magische Alphabet	United Software	49,95
Double Dragon II	Rushware	39,95
Dragon Breed	United Software	49,95
Dragon Strike	Rushware	89,00
Dragon Wars	Leisuresoft	59,95
Dragons Of Flame	Rushware	49,95
Duck Tales	United Software	49,95
Duel - Test Drive II	United Software	54,95
Duel - California Challenge	United Software	29,95
Duel - European Challenge	United Software	29,95
Duel - Muscle Cars	United Software	29,95
Duel - Supercars	United Software	29,95
100% Dynamit (Sample)	Bomico	59,95
Dynasty Wars	Leisuresoft	49,95
E		
E-Swat	Leisuresoft	59,95
Edition One	Leisuresoft	49,95
Elven Warrior	Rushware	9,95
Elvira - Mistress Of The Dark	United Software	64,95
Emlyn Hughes Inter. Soccer	Bomico	44,95
Emlyn Hughes Soccer	Leisuresoft	49,95
Epyx Action (Sample)	Leisuresoft	69,95
Escape From The Planet	Bomico	49,95
European 5 A Side Soccer	Rushware	9,95
European Soccer Challenge	Rushware	9,95
Evening Star/Southern Belle	United Software	54,95
Exploding Fist	Rushware	9,95
Exterminator	Bomico	49,95
Eye Of Horus	Rushware	19,95
F		
F-14 Tomcat	United Software	49,95
F-16 Combat Pilot	Rushware	79,95
Fantastic Soccer	Leisuresoft	19,95
Federation	Rushware	9,95
Ferrari Formula One	Rushware	19,95
Fight Night/Osmium	Rushware	9,95
Fighting Bomber	Leisuresoft	69,95
Fire & Forget II	United Software	49,95
Flight Simulator II	Rushware	129,00
Flimbo's Quest	Leisuresoft	49,95
Football M.2 Expan. Kit	Rushware	29,95
Football Manager II	Rushware	19,95
Football Manager World Cup	Rushware	19,95
Football M. World C. Edition	Leisuresoft	49,95
Footballer Of The Year	Leisuresoft	19,95
Forgotten Worlds	Leisuresoft	49,95
Fugger, Die	Bomico	44,95
Full Blast (Sample)	Rushware	69,95
Funtastic Four II	Leisuresoft	39,95
G		
Galaxy Force	Leisuresoft	49,95
Gauntlet	Leisuresoft	19,95
Gazza II	United Software	49,95
Galdregons Domain	Rushware	9,95
Gem'x	Rushware	39,95
Ghostbusters II	Leisuresoft	49,95
20 Golden Oldies	Rushware	9,95
Goofy u. der fantastische Schnellzug	United Software	49,95
Golden Axe	Rushware	49,95
Gotcha	Leisuresoft	39,95
Great Courts (Tennis)	Rushware	69,95
Gunship	United Software	64,95
H		
Hammerfist	Leisuresoft	49,95

Havoc	Rushware	9,95
Heat Seeker	Rushware	49,95
Heavy Metall	Leisuresoft	49,95
Hercules/Gods & Heroes	Rushware	9,95
Heroes (Sample)	Bomico	64,95
Heroes Of The Lance	Rushware	59,95
Highlights (Sample)	Rushware	59,95
High Voltage Vol. 1 (Sample)	Bomico	49,95
Hillsfar	Rushware	69,95
Hit Quartett (Sample)	Bomico	49,95
Hollywood Collection (Sample)	Bomico	64,95
Hollywood Poker	Rushware	9,95
Horse Racing Stable Owner	Rushware	39,95
Hostages	Bomico	49,95
Hot Shot	Rushware	9,95
Hunt For Red October II	Rushware	49,95
I		
I Ball	Rushware	9,95
Impossamole	Leisuresoft	49,95
Indiana Jones III	Leisuresoft	49,95
International 3-D-Tennis	United Software	44,95
Invest	Bomico	49,95
Iron Lord	Rushware	59,95
Italy 1990	United Software	19,95
J		
Jet (Simulation)	Leisuresoft	129,00
Judgedredo	Leisuresoft	49,95
Julius Caesar	Leisuresoft	39,95
K		
Kick Off	Leisuresoft	39,95
Kick Off II	Rushware	49,95
Kind Of Magic III	United Software	49,95
King's Bounty	United Software	64,95
Knights Of Legend	Leisuresoft	69,95
Klax	Bomico	49,95
Knuckle Busters	Rushware	9,95
Krieg um die Krone I	Leisuresoft	49,00
Krieg um die Krone II	Leisuresoft	59,00
L		
Labyrinth	Leisuresoft	44,95
Leaderboard	Rushware	39,95
Lettrix	United Software	49,95
Line Of Fire	United Software	49,95
Logical	Rushware	49,95
Logo	Bomico	49,95
Loopz	Bomico	49,95
Lords Of Chaos	Leisuresoft	49,95
Lords Of The Doom	Bomico	54,95
Lotus Esprit Turbo Challenge	United Software	49,95
Lupo Alberto	Rushware	49,95
M		
Manager (Simulation)	Leisuresoft	49,00
Manchester United	Leisuresoft	49,95
Maniac Mansion	Rushware	49,95
May Day Squad	Rushware	19,95
Mean Streets	United Software	49,95
Metaplex	Rushware	9,95
Miami Cobra GT	Rushware	9,95
Mickey und der verrückte Zoo	United Software	49,95
Microprose Soccer	Leisuresoft	69,95
Midnight Resistance	Bomico	49,95
Might & Magic II	United Software	64,95
Mighty Bombjack	Bomico	49,95
Milestones Compilation	Rushware	59,95
Monty Python	Rushware	49,95
Morphicle/Darkside	Rushware	9,95
Mugsy's Revenge	Rushware	9,95
Murder!	United Software	59,95
N		
Narc	Bomico	49,95
Neuromancer	Rushware	49,95
New Zealand Story	Bomico	49,95
Nightbreed Action II	Bomico	49,95
Night Down	Rushware	9,95
Nightshift	Rushware	49,95
Ninja Remix	United Software	49,95
Ninja Scooter	Rushware	9,95
Ninja Spirit	Leisuresoft	49,95
Northsea Inferno	United Software	29,95
O		
Oil Imperium	Rushware	49,95
Operation Hanoi	Rushware	9,95
Operation Thunderbolt	Leisuresoft	49,95
Orpheus/Gun Runner	Rushware	9,95
P		
P 47 (Simulation)	Leisuresoft	49,95
Pack Of Aces	Rushware	19,95
Party Time Vol. 1 (Sample)	Bomico	49,95
Pick'n Pile	Rushware	49,95
Pipemania	Leisuresoft	49,95
Pirates!	United Software	59,95
Pitstop II	Leisuresoft	19,95
Platinum	Leisuresoft	69,95
Pool Of Radiance	Rushware	89,00
Power Boat (Simulation)	Leisuresoft	59,95
Power Box (Sample)	Bomico	49,95
Powerdrift	Leisuresoft	49,95
Powerslide	Rushware	59,95
Premier Collection III	Rushware	69,95
Private Proberty	Leisuresoft	29,95
Project Firestart	Leisuresoft	49,95
Project Stealth Fighter	United Software	64,95
Pub Games (Poker)	Rushware	9,95
Puffy's Saga	Rushware	49,95
Puzznic	Bomico	54,95
Q		
Quest for Tires/Zip	Rushware	9,95
Quiwi	Leisuresoft	19,95
R		
RA, The Curse Of	Rushware	39,95
Rainbow Islands	Bomico	49,95
Ralf-Glau-Edition	United Software	79,95
Ranarama	Rushware	9,95
Red Storm Rising	United Software	64,95
Reederei	United Software	44,95
Rick Dangerous II	United Software	49,95
Rings Of Medusa	Bomico	54,95
Risk	Rushware	49,95
Roadrunner	Leisuresoft	19,95
Rock & Roll	Rushware	59,95
Rock'n'Wrestle	Rushware	9,95
Running Man	Rushware	19,95
S		
Sam Fox Strip Poker	Rushware	9,95
Saint Dragon	United Software	49,95
Sarakon	Bomico	49,95
Satan	Rushware	49,95
Schwert & Magie I	Leisuresoft	29,00
Schwert & Magie II	Leisuresoft	29,00
Scrabble Deluxe	Rushware	44,95
Seabase Delta	Rushware	9,95
Second World	United Software	29,95
Secret Of Kandar/Termin.	Rushware	9,95
Secret Of The Silver Blades	Rushware	79,95
Sega Master Mix	United Software	59,95
Sentinal Words	Leisuresoft	49,95
Shadow Warriors	Bomico	49,95
Shanghai Karate	Rushware	9,95
Shark	Rushware	9,95
Shinobi	Rushware	39,95
Shooting Stars I (Sample)	Leisuresoft	29,95
Silent Service	United Software	49,95
Sim City	Bomico	64,95
Skate Or Die	Rushware	19,95
Skatewars	Rushware	49,95
Ski Or Die	Rushware	49,95
Sky Travel	Rushware	9,95
Snow Strike	Leisuresoft	49,95
Soccer Mania	United Software	49,95
Soccer Spectacular	Rushware	29,95
Sonic Boom	Rushware	19,95
Space Ace	Rushware	9,95
Space Rogue	Leisuresoft	69,95
Space Station Oblivion	Rushware	19,95
Space Warrior/Netherw.	Rushware	9,95
Spiderman, Amazing	Leisuresoft	49,95
Spooked	Rushware	9,95
Sporting Gold From Epyx	United Software	59,95
Sports IV	Rushware	9,95
Spy Who Love Me	Leisuresoft	49,95
Sqij/Deliverance	Rushware	9,95
Star Control	United Software	54,95
Star Ray	Rushware	19,95
Starflight	Rushware	49,95
Starglider II	Leisuresoft	69,95
Starion	Rushware	9,95
Startrash	Rushware	39,95
Star Trek	Leisuresoft	44,95

Star Wars Trilogy	Leisuresoft	69,95
Steel Eagle	Rushware	9,95
Sterne wie Staub (Simulation)	Leisuresoft	59,00
Storm Across Europe	Leisuresoft	79,95
Storm Lord II	Leisuresoft	49,95
Stratego	Leisuresoft	54,95
Street Cred Boxing	Rushware	9,95
Street Cred Football	Rushware	9,95
Street Sports Compilation	United Software	49,95
Strider	Leisuresoft	59,95
Strike Fleet	Rushware	19,95
S.T.U.N. Runner	Bomico	49,95
Stunt Car Racer	United Software	49,95
Subbuteo	Rushware	49,95
Subway Vigilante	Rushware	9,95
Suicide Voyage	Rushware	9,95
Summer Olympiad	Rushware	19,95
Summer Camp	Leisuresoft	49,95
Summer Games	Leisuresoft	19,95
Super Cars	United Software	49,95
Super Cycle	Leisuresoft	19,95
Super League Soccer	Leisuresoft	49,95
Super Off Road Racer	Rushware	49,95
Super Ski Challenge	Rushware	9,95
Superleague	Rushware	9,95
Supremacy	Rushware	49,95
Swiv	United Software	49,95
Switch Blade	United Software	49,95
Sword Slayer	Rushware	9,95
System 3 Pack (Sample)	Leisuresoft	69,95
T		
Tangled Tales	Rushware	49,95
Tanium	Rushware	9,95
Teenage Mutant Hero Turtles	United Software	54,95
Test Drive II	Leisuresoft	59,95
The Hit Pack	Rushware	19,95
The Power	Rushware	29,95
The Race	Rushware	9,95
The Spy Who Loved Me	Bomico	49,95
Thrust	Rushware	9,95
Tie Break	Bomico	49,95
Time Machine	United Software	49,95
Tip Trick	Leisuresoft	44,95
T.N.T (Sample)	Bomico	64,95
To Be On Top	Rushware	9,95
Tomcat	Rushware	9,95
Top 20 Solid Gold	Rushware	49,95

Total Recall	Bomico	54,95
Tournament Golf	Bomico	44,95
Track Suit Manager II	Rushware	49,95
Transworld	Bomico	54,95
Trivial Pursuit	Leisuresoft	69,95
Turbo Boat	Rushware	9,95
Turbo Outrun (Simulation)	Leisuresoft	49,95
Turn II	Leisuresoft	39,95
Turn'n'Burn	United Software	44,95
Turrican	Rushware	49,95
Turrican II	Rushware	49,95
Twinworld	Rushware	49,95
Two On One	Leisuresoft	39,95
Typhoon Of Steel	Leisuresoft	79,95
U		
Ultima Trilogy (1 – 3)	Rushware	59,95
Ultima IV	Rushware	59,95
Ultima V	Rushware	69,95
Ultima VI	Rushware	89,00
Ultimate Golf	United Software	64,95
U.N. Squadron	United Software	49,95
Unendliche Geschichte II	Rushware	49,95
U.S.S. John Young Special	United Software	29,95
W		
War Of The Lance	Leisuresoft	79,95
Warlock The Avenger	United Software	49,95
Warlord (Simulation)	Leisuresoft	49,00
Wasteland	Leisuresoft	59,95
Welltris	Leisuresoft	49,95
Western Games	Rushware	9,95
Wheels Of Fire (Sample)	Bomico	64,95
White Sharks	Rushware	69,95
Windwalker	Rushware	49,95
Winter Camp	Rushware	49,95
Winter Games	Rushware	39,95
Winter Olympiad	Rushware	19,95
World Champion Boxing	Bomico	49,95
World Cup Year '90 Compilation	United Software	64,95
World Games	Leisuresoft	19,95
X		
X-Out	Leisuresoft	49,95
Xenom Ranger/T. Enforcer	Rushware	9,95
Xenomorph	Rushware	59,95
Z		
Zak McKracken	Rushware	69,95
Zombi	Leisuresoft	49,95

Super Cars – alle Strecken

Mit Vollgas durch die Kurven!

Alle Strecken des futuristischen Autorennspiels »Super Cars« von Gremlin auf einen Blick: Mit diesen Karten kommt Ihr leichter über die gefährlichen Kurse. Die Gegner müßt Ihr selbstverständlich mit viel Geschick selbst austricksen. Kein Problem für erfahrene Joystick-Freaks! Für Super-Cars-Neulinge heißt es aber: Vorsicht! Die gekauften Raketen dürft Ihr nur auf gerader Strecke abschießen, und bremsen nur dann, wenn der eigene Wagen schon beschädigt ist. Sonst verliert Ihr zuviel an Geschwindigkeit! Falls das Auto in der Ölpfütze landet, solltet Ihr alle wilden Manöver unterlassen: Der Wagen dreht sich sowieso nur einmal.

Start frei für Bildschirmraser: alle Strecken des Rennspielhits »Super Cars«

The Last Ninja II

Die sieben Stufen zum Sieg

Hoffnung für Nachwuchskämpfer: Wer es noch nicht geschafft hat, dem finsteren Kunitoki den Garaus zu machen, findet hier den kompletten Lösungsweg von »The Last Ninja II«. Vom ersten bis zum letzten Level findet Ihr die Hinweise, die Euch bisher gefehlt haben. Es beginnt auf einer Bühne im Park...

LEVEL 1:
Central Park

Der Ninja erwacht auf einer Bühne (Abb.). In Bild 2 blinkt ein gelbes Quadrat, das Ihr nach dem Sieg über den ersten Gegner berühren solltet. Es wird schwarz. Dadurch geht in Bild 1 eine Falltür auf. Durch diese kommt Ihr in Bild 3, wo Armakuni einen Schlüssel findet, mit dem Ihr in Bild 4 das Gitter aufschließen könnt. Der Shuriken befindet sich in Bild 5 (im Abfall neben den zwei Bänken). Grabscht Euch das Pergament in Bild 11 und klettert die Stangen hoch. Dazu müßt Ihr allerdings die Waffen aus der Hand legen. Am Ende des 12. Bildes liegt der Kendostab. Nun klettert Ihr rückwärts wieder zurück ins Bild 11. In der Damentoilette in Bild 7 und 9 findet Ihr die Teile der dritten Waffe. Dann müßt Ihr im 13. Bild aufs Schiff warten und aufspringen. In Bild 14 sollte der Ninja ganz gezielt auf Insel Nummer 16 springen. Jetzt könnt Ihr durch die Büsche hindurch das Boot mit dem Stab wegstoßen. So kommt Ihr trokkenen Fußes wieder über den Bach, weil das Boot von der Insel her vorbeitreibt.

LEVEL 2:
The Street

Ganz wichtig: Bei Rot dürft Ihr keinesfalls über die Straße gehen. In Bild 11 öffnet Ihr die Tür des Chinaladens per Fußtritt. Dort findet man das Schwert. Übrigens: In den Bildern 1, 2 und 4 gibt's Hamburger, die jeweils ein Leben spenden. Eine Flasche Whiskey liegt neben dem Bettler in Bild 14. Ihr solltet sie unbedingt aufheben. In Bild 16 betretet Ihr das Zelt und greift Euch dort das Werkzeug, mit dem sich der Kanaldeckel in Bild 3 öffnen läßt. Damit entwischt Ihr in den dritten Level.

LEVEL 3:
The Sewers

In Bild 4 entdeckt Ihr ein Gerät, mit dem sich in Bild 6 der Schachtdeckel heben läßt. Achtung: Hier hat sich ein Gegner versteckt! In Bild 3 müßt Ihr wieder den Absatz mit einem gezielten Sprung erreichen. Dazwischen befindet sich ein Graben. Die Spinne in Bild 5 saugt ein Leben ab. Schlagt Ihr in den Bildern 8, 10, 11 und 13 den falschen Weg ein, segnet der Ninja das Zeitliche. Die Whiskeyflasche in Bild 14 könnt Ihr mit der Fackel entzünden. Das flammende Holz könnt Ihr aufs Krokodil werfen, aber nur dann, wenn Ihr keine Waffe in der Hand habt. Von dem Tier bleibt nur noch ein Häuflein Asche übrig. Nun betretet Ihr

LEVEL 4:
The Basement

Hier müßt Ihr zuerst aufs Gitter in Bild 2 steigen. Dann

The Last Ninja II: Level 2 (Street)

The Last Ninja II: Level 1 (Central Park)

The Last Ninja II: Level 3 (Sewers)

geht's zurück zu Bild 1, in dem Ihr einen Chip findet. Ins Büro mit der Nummer 6 kommt Ihr, wenn Ihr die andere Richtung einschlagt. Hier findet Ihr eine Fleischkeule. In Bild 2 steigt Ihr wieder hinunter. Achtung: In Bild 4 könnt Ihr den Wagen überspringen. Die Schienen in Bild 7 sind elektrisch geladen. In Bild 9 müßt Ihr so springen, wie die Verbindungen durch die Karte gezeigt werden. Leider ist das nicht so leicht, wie es sich anhört. In Bild 16 vergiftet Ihr die Fleischkeule, die Ihr im Büro Nr. 16 gefunden habt. Aufpassen: Der Ninja darf das Gift nur dann berühren, wenn die Keule im Feld »Holding« ist. Sonst haucht der Krieger sein Leben aus. Nun müßt Ihr in Bild 13 so nahe an den Panther herantreten, bis dieser erwacht. Füttert ihn mit dem vergifteten Fleischbrocken, und er sackt wieder zusammen. Den Chip aus Bild 1 müßt Ihr in den Lichtschalter neben dem Gitter stecken. Dann öffnet sich die metallene Sperre – der Weg in Level 5 ist frei!

LEVEL 5:
The Office

Im Raum 3 müßt Ihr den Computer berühren: Eine Codezahl erscheint. Merkt sie Euch oder notiert sie! In Zimmer 6 steht an der oberen rechten Wand ein Tisch. Darauf seht Ihr eine Lampe: Wenn Ihr daran zieht, öffnet sich ein Geheimgang. In Bild 11 wird's kritisch: Ein Ventilator versucht, Armakuni in den Liftschacht zu blasen! Durch geschickte Manöver kommt Ihr aber daran vorbei. Das Gitter neben dem Ventilator könnt Ihr ohne jedes Hilfsmittel öffnen. Ihr steht nun auf dem Fenstersims. In Bild 13 klettert Ihr die Leiter hoch zum Dach. Dort startet gerade ein Helikopter, an den Ihr Euch klammern müßt. Er bringt Euch und Armakuni zur nächsten Spielstufe.

The Last Ninja II: Level 4 (Basement)

LEVEL 6:
The Mansion

Zuerst solltet Ihr den Helikopter loslassen und abspringen (Feuerknopf drücken!). Achtet darauf, so zu springen, wie's auf der Karte eingezeichnet ist. Ab der 3. Zinne müßt Ihr sehr sorgfältig runterspringen – Saltos sind verboten! In Bild 2 klettert Ihr durchs Dachfenster. Das Seil in Bild 6 solltet Ihr mitnehmen. Es hat zwar keine außerordentlich wichtige Funktion – außer, daß Ihr damit von Bild 5 ins Bild 8 klettern könnt. Allerdings geht's über die Treppe genausogut. In Bild 7 ist hinter einer Pflanze ein Geheimgang versteckt.

In Bild 10 berührt Ihr das Ofenrohr. Im letzten Zimmer von Level 6 müßt Ihr den Schalter am Ofen berühren – der letzte Level steht offen!

LEVEL 7:
Das große Finale

In Bild 2 greift Ihr Euch an Position b (s. Karte) das Tuch. Ein Tresor kommt zum Vorschein. Erinnert Ihr Euch an die Codenummer aus Level 5? Diese Zahl müßt Ihr jetzt eingeben, sonst öffnet sich die Panzertür nicht. Wenn Ihr nun die Kugel aus dem Tresor in der Hand haltet, erscheint Kunitoki. Es kommt zum unvermeidlichen Kampf. Dabei müßt Ihr durch bloßes Berühren alle Kerzen anzünden. Allen Schlaumeiern, die Kunitoki kurzerhand k.o. schlagen und dann in Seelenruhe die Kerzen anzünden möchten, sei gesagt: So geht's nicht! Die Dochte lassen sich nur während des Kampfes entflammen. Brennen alle Kerzen, müßt Ihr den Bösewicht zu Punkt a (s. Karte) locken. Dort könnt Ihr ihm den Gnadenstoß geben. Der Stern blinkt. Jetzt legt Armakuni die Kugel wieder in den Tresor und verschließt ihn. Domo argegato, Ninja – das Spiel ist gelöst! Japans letzter, unerschrockener Kämpfer für Frieden, Gerechtigkeit und Freiheit, kann sich nun weiteren Aufgaben widmen, bei denen seine Hilfe dringend gebraucht wird.

The Last Ninja II: Level 5 (Office)

The Last Ninja II: Level 6 (Mansion)

The Last Ninja II: Level 7 (Finale)

Die liebreizende Sekretärin hält im Büro die Stellung

Bei diesem dynamischen Angriff zittert der Torwart

Mean Streets

ACTION GAME

Detektivromantik im 21. Jahrhundert: Welches Komplott führte zum Mord an Professor Lipsky? Kennt Ihr Tex Murphy, den Privatdetektiv? Er nimmt auch mal Aufträge an, die ein wenig verrückt klingen. Eine Blondine taucht eines Tages in seinem Büro auf. Sie ist die Tochter von Carl Lipsky, einem Wissenschaftler, der vor kurzem Selbstmord begangen hat – laut Polizeibericht. Lipskys schöne Tochter ist anderer Meinung: Ihr Vater sei ermordet worden.

Eure Aufgabe ist es, das Rätsel um Professor Lipskys Tod zu lösen. Er war in ein wissenschaftliches Geheimprojekt von höchster Brisanz verwickelt. Viele Fragen tauchen auf: Hat der Tod eines anderen Wissenschaftlers etwas mit Lipskys Schicksal zu tun? Wer verbirgt sich hinter der radikalen politischen Kraft »Law and Order«? Oder wollte sich gar ein ehemaliger Schüler an dem Professor rächen? Im wesentlichen ist man im Spiel auf der Suche nach Informationen über andere Personen und die Koordinaten für deren Aufenthaltsort. Erfahrt Ihr einen Namen, so könnt Ihr andere Spielfiguren nach dieser Person befragen. Verrät man Euch die Koordinaten eines Gebäudes, füttert Ihr damit den Bordcomputer Eures Gleiters. Neben den Frage- und Antwortspielchen darf eine Prise Action nicht fehlen. Bei Schießereien in Hinterhöfen müßt Ihr Euch gegen eine Bande von Killern zur Wehr setzen. Beim Durchsuchen von Räumen entdeckt man wichtige Gegenstände, zapft Computer an und stößt beim Herumkramen in Schubladen und Papierkörben auf neue Hinweise. Löst aber keinen Alarm aus, sonst macht die Polizei Eurem illegalen Treiben ein vorzeitiges Ende. Die atmosphärische Grafik mit digitalisierten Gesichtern aller Spielfiguren und stimmungsvollen Bildern vom San Francisco des 21. Jahrhunderts haben ihren Preis: Diskettenwechsel gehören zum Detektivalltag. Die Krimiatmosphäre ist sehr gut gelungen, und es macht riesig Spaß, sich als Detektiv der Zukunft zu beweisen.

Mean Streets

64'er WERTUNG **7** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

Microprose Soccer

SPORT SPIEL

Furchtlose Kicker traben über den heiligen Rasen – ohne Hader um die TV-Übertragungsrechte, aber mit Zeitlupen-Wiederholung. Im Mittelpunkt des Geschehens steht (bzw. rollt) natürlich eine Lederkugel, hinter der die Spieler zweier Mannschaften herhetzen. Fußball wird nicht nur auf dem grünen Rasen gespielt: Das Geschehen kann auch in die Halle verlegt werden, wo das Spielfeld kleiner ist und der Ball tückisch von der Bande abprallt. Diverse Einstellungen könnt Ihr im Menü verändern. Von der Steuerungsart über die Intensität des Balleffets bis zum Ein- und Ausschalten von Regengüssen, die den Rasen glitschig, den Ball schnell und die Spieler naß machen. Wer alleine spielt, sollte den Modus »Challenge« wählen. Finden sich mehrere Spieler zusammen, kann man eine kleine Liga veranstalten. Außerdem könnt Ihr Fußballweltmeisterschaften austragen. Mit dem Joystick steuert Ihr einen Spieler, per Feuerknopfdruck wird geschossen. Durch geschicktes Schießen in die Laufrichtung seiner Mitspieler verteilt man Pässe. Drückt man den Joystick unmittelbar nach dem Schießen, gibt man dem Ball die notwendige »Banana-Power«. Diese krummen Bälle können sich um 180 Grad drehen und den gegnerischen Torwart zur Verzweiflung bringen. Zappelt der Ball im Netz, darf man als Lohn für seine Mühen den Angriffszug nochmals in einer Zeitlupenwiederholung bewundern (blamabel für den Gegner!). Klar, daß Eckbälle und Einwürfe nicht fehlen. Auf Fouls und Freistöße muß man allerdings verzichten. Mit »Banana-Power Hi« lassen sich ab der Torlinie kuriose Treffer erzielen. Ihr müßt den Ball dazu parallel zur Linie in den Strafraum bringen und rasch den Joystick nach unten drücken. Klappt das Manöver, macht der Ball einen 180-Grad-Bogen und kullert am Torwart vorbei ins Netz.

Microprose Soccer

64'er WERTUNG **8** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

In dieser Fantasy-Welt wird alles zur Illusion

Monster voraus – klarmachen zum Gefecht...?

Might and Magic

ROLLEN SPIEL

Macht und Magie beherrschen bei diesem Rollenspiel ein geheimnisvolles Land namens »Varn«. Mit einer Gruppe von Abenteurern zieht man los, um den Kontinent zu erforschen. Doch bald stellt sich heraus, daß mit dem Kontinent etwas nicht stimmen kann. Merkwürdige Wesen und mysteriöse Maschinen lassen keinen Zweifel daran aufkommen, daß Varn nur eine Fantasy-Welt ist. Was verbirgt sich in diesem geheimnisvollen Land?

Bei Might and Magic steuert der Spieler bis zu sechs Charaktere, die er zu Beginn des Spiels kreiert. Dabei kann die Spielfigur durch Rasse, Geschlecht, Beruf und moralische Einstellung (gut, neutral oder böse) bestimmt werden. Die einzelnen Attribute Stärke, Intelligenz, Ausdauer und Geschicklichkeit werden per Zufall festgelegt.

Hat man seine Wahl getroffen, kann das Abenteuer beginnen. Es gilt, riesige Wälder, Sümpfe, Wüsten und Bergmassive zu durchstreifen. Darin liegen schier unendlich viele Städte, Burgen und Schlösser mit Labyrinthen und Dungeons versteckt. Jedes Land hat sein eigenes Geheimnis und eigene Monster, die die Lösung der unterschiedlichsten Aufgaben erfordern. Die Steuerung der Party erfolgt über einfache Tastenkommandos, die zur Gedächtnisstütze ständig auf dem Bildschirm angezeigt werden. Daneben befindet sich ein dreidimensionales Bild vom aktuellen Standort. Tauchen Gegner auf, hat die Gruppe die Wahl zwischen Angriff, Bestechung oder Flucht. Kommt es zum Kampf, wechselt die Szenerie auf den Combat Screen. Jeder Charakter wird einzeln gesteuert und kann sich auf bestimmte Monster stürzen. Der Kleriker und der Magier verfügen über Zaubersprüche. Jeder Zauberkundige verfügt aber nur über ein gewisses Ausmaß an magischer Kraft, die in Form von Spellpoints angezeigt wird. Sind die Punkte verbraucht, kann der Betroffene keine Zauberformel mehr benutzen. Er muß erst wieder Energie schöpfen.

Trotz der schlechten Grafik ein interessantes Rollenspiel!

Might and Magic I

64'er WERTUNG **8** von 10

Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	**mittel**

Im Lande Cron ist mal wieder der Teufel los: Friedliche Siedlungen werden von unfreundlichen Monstern heimgesucht. Die weisen Regenten der Fantasywelt verschwinden plötzlich und niemand weiß so recht, wo der ganze Ärger herrührt. Höchste Zeit also, eine Gruppe erfahrener Abenteurer aufzuspüren, die wieder für Recht und Ordnung sorgen kann. Die Rückkehr nach Cron in »Might and Magic II« ist also angesagt, was nicht nur Kenner des Vorgängers »Might and Magic I« freuen dürfte. In der sehr umfangreichen Spielwelt warten viele Missionen auf Euch: Erst im Verlauf des Abenteuers kristallisiert sich das eigentliche Ziel heraus. Eure Party kann sechs Charaktere plus zwei computergesteuerte Spielfiguren enthalten. Auf die bei Rollenspielen übliche gute Mischung aus weniger geistreichen, aber kräftigen Kriegern und gebrechlichen, aber schlauen Zauberern müßt Ihr achten. In den Städten gibt es viel zu entdecken, aber auch die Wildnis hat viele Sehenswürdigkeiten (und Gefahren) zu bieten. Für Abwechslung sorgen über 250 Monster, 250 Ausrüstungsgegenstände und 96 Zaubersprüche. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht von Pappe.

Bedienung und grafische Aufmachung sind erfreulich gut gelungen. In einem großen Bildschirmausschnitt seht Ihr die Gegend, in der Ihr Euch gerade befindet, als perspektivische Grafik. Kommt es zum Kampf mit einer Monsterhorde, erscheint an dieser Stelle die animierte Grafik des Gegners. Das Kampfsystem erinnert ein wenig an das gute alte »The Bard's Tale« und bietet nicht ganz so viele taktische Finessen wie die Gefechte bei den »AD&D«-Rollenspielen. Vorbildlich ist hingegen das »Auto Mapping«: In jedem Winkel der Cron-Welt zeichnet das Programm automatisch eine Karte mit, die Ihr nur auf dem Bildschirm sehen könnt. Might and Magic II hat alle Elemente, die ein langes Rollenspielvergnügen garantieren. Wegen der zum Teil recht happigen Gegner und einiger saftiger Puzzles ist das Programm allerdings nichts für Rollenspielneulinge. Da hilft nur, einige Proberunden zu absolvieren...

Might and Magic II

64'er WERTUNG **7** von 10

Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	**hoch**

Auf der Suche nach dem verlorenen Hirn...

Rot, rassig, rostfrei: Mr. Heli auf Entdeckungsreise

Monty Pythons Flying Circus

ACTION GAME

Seit es Computerspiele gibt, versuchen Softwarehäuser die Erfolge von Kinofilmen oder Comicfiguren mit Computern fortzusetzen. Meist jedoch bleibt der Spielspaß auf der Strecke, da die Umsetzungen oft erhebliche Mängel haben. Ein weiterer Vertreter dieser Kategorie stellt »Monty Pythons Flying Circus« von Virgin Games dar. Was hier dem Spieler geboten wird, läßt sich kaum noch beschreiben. Ziel des Spiels ist, Herrn Gumby so durch die vier Levels zu steuern, daß er am Ende sein Gehirn wiederfinden kann. Je nach Umweltbedingungen verwandelt er sich in einen Menschen oder einen Fisch. Nach dieser genialen Story wenden wir uns nach ausführlichem Studium der witzigen Anleitung dem Spiel zu. Hier fällt zuerst die klobige Grafik mit den häßlichen Sprites auf, und auch die Musik ist keinen Deut besser. Zwar wurde das Thema aus der Fernsehserie »Monty Pythons Flying Circus« gut rübergebracht, doch an der Qualität der Melodie hapert es gewaltig. Dem Käufer bleibt nichts anderes übrig, als den Ton am Monitor schon nach kurzer Zeit abzudrehen, um überhaupt durchhalten zu können. Den Gipfel der Frechheit stellt allerdings das Scrolling dar, das man eigentlich schon nicht mehr als solches bezeichnen kann. Immer wenn die Spielfigur den rechten Rand des Bildschirms erreicht, wird die gesamte Hintergrundgrafik um eine Seite weitergeschoben. Während dieser Zeit erstarren alle Sprites in ihren Bewegungen. Trotz der guten Idee, Elemente aus Monty-Python-Filmen in einem Computerspiel unterzubringen, vermag dieses Programm nicht richtig zu begeistern. Die Levels, egal ob man als Mensch oder Fisch sein Unwesen treibt, sind totlangweilig. Dieses Programm ist höchstens unverbesserlichen Monty-Python-Fans zu empfehlen.

Monty Pythons Flying Circus

64'er WERTUNG **5** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

Mr. Heli

ACTION GAME

Ein kleiner, roter Helikopter macht Furore: Das bewaffnete Fliewatüt hat sich in die Herzen der Action-Freaks geschossen. Hauptakteur in diesem Ballerspiel ist ein putziger, kleiner, roter Hubschrauber, der auf den Namen Mr. Heli hört. Wer ihn bei seiner Entdekkungsreise durch die lauen Lüfte begleiten und ihm in den Kämpfen gegen häßliche Obermotze beistehen möchte – bitte einsteigen! Drei große Levels hat er vor sich (beim Amiga ist es nur einer mehr): Gefragt sind Computerpiloten, die topfit sind! Die Levels sind jeweils in zwei Abschnitte unterteilt, von denen jeder seinen privaten Obermotz besitzt. Das Spielfeld scrollt je nach Bedarf horizontal oder vertikal, mal schnell und mal langsam. Zu Beginn verteidigt sich Klein-Heli mit einem Schuß nach vorn und einer Rakete nach oben. Wenn er nicht schwebt, sondern auf dem Boden steht, wirft er statt Raketen Bomben ab, die nach kurzem Kullern explodieren. Beim Gegner im ersten Level solltet Ihr Lenkraketen im Handgepäck haben. Weitere Extras wie Lenkraketen, größere Bomben, frische Energie oder ein Schutzschild werden in Shops am Wegrand angeboten. Das nötige Kleingeld sammelt Ihr in Form von Kristallen ein, die hinter Felsen und Gestein versteckt sind.

Die Gegner unterscheiden sich, je nach Level, nicht nur wie üblich in Farbe und Form, sondern verhalten sich anders und wenden verschiedene Angriffstaktiken an. So kommt es schon mal vor, daß sich plötzlich Dutzende von Kleinst- bis Riesenzahnrädern selbständig machen. Eines haben allerdings alle Feinde gemeinsam: bei Berührung mit dem Heli ziehen sie ihm kräftig Lebensenergie ab.

Auf dem C64 ist Mr. Heli ein zwar abgespecktes, aber ordentlich spielbares Actionspektakel, besser als auf dem Amiga! Zweifellos eines der originellsten, witzigsten und abwechslungsreichsten Action-Games der letzten Jahre. Wer sie noch nicht kennt, hier die Paßwörter: CAAG CAGA AMAA JAAC CKBU (Level 2), DAAI FCGA AMAC AGAD CCCP (Level 3).

Mr. Heli

64'er WERTUNG **8** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

Falsche Fragen können manchmal tödlich sein

Bastian im Kampf gegen die Giganten

Neuromancer

ADVENTURE

Das Sciene-fiction-Buch »Neuromancer« von William Gibson zeichnet ein düsteres Zukunftsbild: Großkonzerne kontrollieren Wirtschaft und Politik. Zu den »klassischen« Verbrechen wie Diebstahl, Mord und Drogenhandel hat sich die Computerkriminalität gesellt: Datencowboys hakken sich in fremde Computer, stehlen und verkaufen Informationen.

Militär, Regierungen, Spitzenprogrammierer und einige besonders ausgefuchste Hakker kennen den Weg in die Datenwelt: mit »Cyberspace«. Bilder, Töne und Gefühle werden erzeugt und direkt ins Gehirn übertragen. Der Benutzer befindet sich dann in einer Welt, in der Datenbanken riesige, geometrische Strukturen sind. Verbindungen zwischen Computern erscheinen als Straßen.

Im Computerspiel zu diesem Roman übernehmt Ihr die Rolle eines jungen Hackers, der zum Superdatencowboy aufsteigen will. Er lebt in Chiba City, einem wichtigen High-Tech-Zentrum Japans, in dem alle Konzerne ihre Zentralen haben. Die Stadt ist teuer und gefährlich.

In letzter Zeit häufen sich die Computerunfälle. Irgendetwas ist faul im Cyberspace: Hacker verschwinden spurlos, die Gehirne der Hackercowboys brennen regelrecht aus, wenn sie in bestimmte Datenbanken eindringen. Also macht Ihr Euch daran, herauszufinden, was schiefläuft. Ihr müßt Datennetze nach brauchbaren Informationen durchstöbern und Paßwörter decodieren, die Euch erweiterten Zugriff auf Datenbanken erlauben.

Eure Spielfigur steuert Ihr mit Joystick oder Tastatur. Wie in einem Rollenspiel müßt Ihr dem Helden immer bessere Eigenschaften verleihen. Erst, wenn Ihr gute, aber teure Ausrüstung erworben habt, könnt Ihr die 3-D-Welt von »Cyberspace« betreten.

Die Romanumsetzung kommt gut rüber, lediglich über die Grafik kann man streiten: Chiba City wirkt im Gegensatz zum Buch brav und bieder. Auch die Sprites wirken grobschlächtig, durch häufige Diskettenzugriffe braucht die Hauptfigur oft lange, um Aktionen auszuführen. Aber laßt Euch dadurch den Spaß am Spiel nicht verderben!

Neuromancer

64'er WERTUNG **8** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

Never Ending Story

ACTION GAME

Phantasien ist wiederum in Gefahr und Bastian soll erneut das Land vor dem Untergang bewahren. Als erstes ist ein Kampf gegen die Giganten in der Silberstadt zu bestehen, dann geht es mit dem Glücksdrachen Fuchur auf Verfolgungsjagd, bei der gegnerische Objekte an eine Wand gedrückt werden. Nach erfolgreicher Landung geht es in das Zauberschloß Horok. Dort kann Bastian durch Wünsche die fehlenden Mauersimse und Treppen wieder herstellen, um dann in den Orchideenwald zu gelangen. Im Gewirr der Äste muß Bastian unzähligen heimtückischen Vögeln ausweichen und mit einem Pferd den Weg zum Fluß zurücklegen. Zum Abschluß muß ein reißender Strom überwunden werden, um den Zauber zu bannen.

Diese Fil-Umsetzung hält sich im großen und ganzen an das Vorbild aus dem Kino, aber leider kommt der Reiz dieser wirklich schönen Märchengeschichte nicht so richtig rüber. Die Grafiker von Linel haben aber ihr Bestes gegeben, um die bombastische Aufmachung auf dem Bildschirm gut wiederzugeben. Die Details sind recht nett gestaltet und die Sprites gut animiert. Der Sound ist eingängig, aber doch Geschmacksfrage (man hat ja immer noch den Lautstärkeregler). Steuern läßt sich die Hauptfigur recht gut, aber der Flug mit dem Drachen erfordert dann doch mehr Geschick. Vorbildlich ist, daß die Rahmengeschichte und die Aufgabenstellungen in deutscher Sprache auf dem Bildschirm erscheinen. Die etwas frustrierende Suche nach dem rettenden Seil in der Silberstadt verleitet leicht zur Aufgabe des Spiels. Wer sich so richtig an dem Game festbeißt und den Ehrgeiz hat, auch diese doch recht unendliche Aufgabe zu lösen, der wird sicher Freude an der Unendlichen Geschichte II finden.

Diese Spiel ist aber trotzdem ein gutes Beispiel für die Computerumsetzung eines Films.

Never Ending Story

64'er WERTUNG **6** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **hoch**

Der Kiwi ist unterwegs, um kleine Vögel zu retten

Mehr Wurfsternsaft für Ninja Tsukikage dank Extrakraft

New Zealand Story

ACTION GAME

Stellen Sie sich vor, der Bösewicht namens Wally Walrus nimmt Ihre Freunde gefangen, um sie zu verspeisen. Sie würden sicher alles in Ihrer Macht stehende versuchen, um Ihre Freunde vor einem gewaltsamen Ende zu retten. Genau dies setzt sich der kleine Vogel Tiki Kiwi zum Ziel. In einem comicartigen Abenteuer muß Tiki viele Gefahren überstehen. Die Freunde von Tiki, dem kleinen Vogel, sind von Wally Walrus gefangen worden. Nun muß Tiki sich auf den Weg machen, um sie zu befreien. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Tiki und hat die Aufgabe, sich durch fünf Runden zu kämpfen, um seine Freunde zu retten. Dabei muß er über grüne Kugeln springen, die laut Anleitung lebensgefährliche Frösche darstellen. Überhaupt sind alle Figuren recht klein und sehr undeutlich dargestellt, so daß der Spieler ein wenig Fantasie aufbringen muß, um die Spielfiguren zu erkennen. Aus der Spielanleitung geht hervor, das es sich um gefährliche Hasen, blutsaugende Fledermäuse, Bummerangwerfer und ähnliches handelt. Gut gerüstet nimmt Tiki gegen diese Bösewichter den Kampf auf. Klein Tiki muß gleich zu Beginn einen braunen Hasen abschießen und über einen Frosch springen. Nebenbei sind mehrere Mauern zu erklimmen, und dabei ist Vorsicht geboten, damit Tiki selbst nicht abgeschossen, in einem Netz gefangen wird oder irgendwo hängenbleibt, denn es stehen nur fünf Leben zur Verfügung. Nachdem Mauern und Feinde überstanden sind, kann einer der Freunde aus dem Käfig befreit werden. Und schon geht es in die nächste Runde, die zwar etwas schwieriger wird, aber selbst ungeübte Spieler nach einigen Durchgängen kaum vor größere Probleme stellt, denn es ist leicht zu erkennen, wann gehüpft und geschossen werden muß und wo die Feinde lauern. Und selbst der Sound ist relativ monoton.

New Zealand Story

64'er WERTUNG **5** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **niedrig**

Ninja Spirit

ACTION GAME

Der gute Tsukikage hat ein recht beschauliches Leben; genießt er doch als »Geist eines weißen Wolfes« gleitende Arbeitszeit und freie Wochenenden. Aber auch als Geist ist man nicht immer gegen Probleme irdischer Niederungen gefeit. Als ein furchtbar mieser Ober-Bösewicht auf Erden wandelt, sträubt sich Tsukikage das Fell vor Wut. Er verabschiedet sich für ein Weilchen von seinem Geisterdasein und stellt sich in der Gestalt eines Ninja-Kämpfers den Schergen des Bösen. Diese Hintergrundgeschichte ließen sich die Herren der japanischen Spielautomatenschmiede Irem einfallen, auf deren Konto schon die Erfolgstitel »R-Type« und »Mr. Heli« gingen. »Ninja Spirit« stammt ebenfalls aus den Irem-Labors und wurde vom Softwareveteranen Activision auf dem C64 umgesetzt. Ninja-Fighter Tsukikage kämpft sich durch etwa ein halbes Dutzend Levels, die horizontal gescrollt werden. In jeder Spielstufe werdet Ihr von Dutzenden feindlicher Kämpfer angegriffen, die mit den verschiedensten Angriffstaktiken operieren. Um aus den bösen Buben Kleinholz zu machen, stehen vier Waffen zur Verfügung, zwischen denen jederzeit mit der Leertaste umgeschalten werden kann: ein Schwert, Wurfsterne, Dynamit und eine Art Haken an einer Schnur. An einigen Stellen im Spiel kommt man mit bestimmten Waffen am besten voran; fleißiges Experimentieren ist also angesagt. Einige Gegner hinterlassen eine schimmernde Kugel, nachdem Ihr sie besiegt habt. Deren Aufsammeln hat höchst angenehme Folgen: Entweder werden die Waffe durchschlagskräftiger oder der Kämpfer bekommt einen Mitstreiter. Dieser Zwillingsbruder ist unverwundbar. Insgesamt können bis zu drei Spielfiguren über den Bildschirm wetzen. Die C-64-Programmierung besorgte der erfahrene Automatenumsetzer Chris Butler, der eine erstaunlich gute Version des Spielhallenhits hingelegt hat. Bei der Grafik wurde an Farben gespart, Schönheitspreise sind hier nicht zu erwarten. Dafür schwirren aber Dutzende von Objekten und Gegnern über den Bildschirm.

Ninja Spirit

64'er WERTUNG **7** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **hoch**

Auf der Übersichtskarte kontrolliert Ihr Euren Reichtum

Tief in der Erde lagert das schwarze Gold

Oil Imperium

SIMULATION

J.R. für Anfänger: Handel, Förderung und Sabotage rund ums schwarze Gold. Wo Ölquellen sprudeln, gibt's harte Dollars!

Ihr sitzt vor Eurem Schreibtisch und wollt gerade einen Fördervertrag unterschreiben, als das Telefon klingelt. Ihr nehmt ab und erlebt eine böse Überraschung: Einer Eurer Bohrtürme brennt! Nun heißt es handeln, damit Ihr nicht Konkurs anmelden müßt. Ihr solltet versuchen zu retten, was noch zu retten ist.

Diese Szene stammt nicht aus der bekannten Intrigen-Serie mit dem bösen J.R. Ewing, sondern spiegelt den möglichen Verlauf der Handelssimulation »Oil Imperium« wider. Euer Ziel ist es, der Beste im Ölgeschäft zu werden und den Kontrahenten (Computer oder drei Mitspieler) das Leben schwerzumachen und sie finanziell zu überflügeln. Am besten treibt Ihr sie in die Pleite.

Nach Eingabe des Sicherheitscodes und der Spieleranzahl könnt Ihr anschließend das Büro wählen, von dem aus Ihr Eure Geschäfte (oder Intrigen) führt. Ihr könnt Euch eines von vier Zielen stecken, das Ihr so schnell wie möglich erreichen müßt, bevor Euch ein Gegner zuvorkommt:

»Wer hat nach drei Spieljahren das meiste Kapital?«,

»Wer besitzt zuerst 60 Millionen Dollar?«,

»Wer ruiniert alle Mitspieler?« und

»Wer erreicht mit seiner Ölfirma 80 Prozent Marktanteil?«.

Zu Beginn besitzt jeder Spieler ein Kapital von 5 Millionen Dollar. Auf einer Weltkarte wählt Ihr die Gegend, in der Ihr Öl fördern wollt. Jede Region ist in Parzellen aufgeteilt, die man kaufen kann. Es empfiehlt sich aber, vorher von Experten das voraussichtliche Ölaufkommen dieses Landstrichs prüfen zu lassen. Lohnend ist die »Golf Region« und dort in der dritten Reihe von oben das vierte Feld von links. Ein Tip: Wenn Ihr sofort einen 500000-Barrel-Tank kauft, könnt Ihr im nächsten Monat ein zweites Ölfeld in der »Golf-Region« erwerben! Sinnvoll ist es allerdings, zu Beginn lediglich eine Ölquelle zu besitzen. Denn eine Bohrlizenz kostet pro Kontinent zwei Millionen Dollar. Auch Ölquellen sind nicht umsonst zu haben. Außerdem müßt Ihr in den Etat noch die Bohrkosten für die Quelle und die laufenden Ausgaben einbeziehen. Wenn man es etwas billiger haben will, muß man schon selbst bohren. In dem Fall müßt Ihr den Bohrkopf in der Mitte eines Fadenkreuzes halten. Mit dem Joystick steuert Ihr die seitliche Abweichung des Bohrkopfs und dessen Geschwindigkeit. Wenn die Richtung nicht exakt stimmt, geht der Bohrer zu Bruch. Das kostet natürlich auch wieder Geld. Seid Ihr auf Öl gestoßen, braucht Ihr Tanks, um das schwarze Gold zwischenzulagern, bevor es verkauft wird. Um zu noch mehr Geld und Quellen zu kommen, müßt Ihr Euer Öl zu möglichst günstigen Konditionen verkaufen. Wenn aber keine Pipeline zur Verfügung steht, gibt's Probleme. In einer weiteren Action-Sequenz des Spiels müßt Ihr dann Rohre um die Wette mit dem Computer verlegen. Wenn Ihr Sieger bleibt, ist der Ölverkauf geritzt, sonst geht Ihr leer aus. Dies alles müßt Ihr innerhalb eines Spielmonats erledigen, wobei jede Aktion einige Tage kostet. Da kann ein wertvoller Zeitvorsprung plötzlich zum Wettlauf mit der Uhr werden.

Wie Ihr Euch durchs harte Ölgeschäft schlagt, bleibt Euch überlassen. Ihr habt die Möglichkeit, verschiedene Gangster anzuheuern, die bei der Konkurrenz hinterhältig sabotieren (z.B. Tanks in die Luft jagen), damit diese nicht zu mächtig wird. Das dort gelagerte Öl ist dann nämlich verloren. Selbstverständlich bleibt es nicht aus, daß man selbst von diversen Katastrophen heimgesucht wird. Wahlweise könnt Ihr bestimmen, ob Ihr einen Spezialisten zum Löschen der Ölquellen beauftragen wollt (kostet viele Dollars) oder diese unangenehme Aufgabe selbst übernehmen wollt (ist billiger). Um sich selbst vor Intrigen und Sabotage zu schützen, stehen Ihnen Detektive, eine Tageszeitung und ein informatives Telefon hilfreich zur Seite.

Alle Aktionen steuert Ihr mit dem Joystick. Die Grafik ist sehenswert, außerdem existiert sogar eine Statistik der einzelnen Unternehmen in Tabellenform. Die Menüführung wurde witzig gestaltet: C-64-Monitor und simulierte Amiga-Benutzeroberfläche. Als Sound bietet das Spiel aber eher durchschnittliche Titelmusik.

Vor allem für Handelssimulations-, Intrigen- und Dallas-Fans ist dieses Spiel ein Muß und sollte in keiner Spielesammlung fehlen. Aber auch reine Joystick-Freaks kommen in den Actionszenen auf ihre Kosten. Beim Vier-Spieler-Modus solltet Ihr Euch allerdings auf eine sehr lange Spielsitzung einrichten und eine Menge Geduld mitbringen.

Oil Imperium

64'er WERTUNG **7** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

Der gelbe Tennisball kommentiert den Spielverlauf

Anfängerpech: zu viele Teile und nicht genug Anschlüsse!

Passing Shot

SPORT SPIEL

Wenn der Joystick zum Racket wird... Lässig wiegt Stefan Edberg den kleinen, gelben Ball in der Linken, läßt ihn einmal auftippen, wirft ihn dann in die Luft und reckt sich zum kraftvollen Aufschlag. In diesem Moment schaltet die Regie auf eine Kamera um, die direkt über dem Centre Court aufgehängt ist. Diese folgt dem Ball, bis Ihr ins Bild kommt. Ihr lauft der Filzkugel entgegen, verfehlt sie und hört im nächsten Moment den tosenden Applaus der Menge: ein As...! Nicht, daß Ihr glaubt, Ihr hättet eine Live-Übertragung des Spiels Edberg versus Becker verpaßt: Ihr sitzt vielmehr vor der C-64-Umsetzung des Automatenhits »Passing Shot«. Realistischer als je zuvor wird hier Tennis-Feeling vermittelt. Gespielt wird allein oder im Doppel, jeweils gegen einen oder zwei Computergegner. Diese werden von Runde zu Runde stärker, können mit etwas Übung jedoch durchaus bezwungen werden. Vorteile bieten sich hier vor allem beim Aufschlag, da man mit der nötigen Portion Erfahrung durchaus das eine oder andere As landen kann. Das zu spielende Turnier findet in vier verschiedenen Ländern statt. Runde 1 wird in Frankreich absolviert, Runde 2 in Australien und für Runde 3 geht es in die USA. Viertel-, Halbfinale und Endspiel tragt Ihr in England aus.

Die verschiedenen Bewegungssequenzen der Spieler sind mit viel Liebe zum Detail programmiert: Vor dem Aufschlag tippelt der Gegner nervös von einem Fuß auf den anderen, der Aufschlagende selbst wirft sich mit aller Kraft in den Ball, wie auch ein Boris Becker es nicht formvollendeter demonstrieren könnte, und die Schlagtechnik der Spieler scheint direkt aus dem Lehrbuch zu stammen. Die übrige Grafik ist eher durchschnittlich, ebenso verdient der magere Sound und die sehr gewöhnungsbedürftige Bildaufteilung Kritik: Das Spielfeld ist größer als der Bildschirm des C 64, so daß immer nur ein Ausschnitt zu sehen ist. Dadurch befindet sich die eigene Spielfigur teilweise außerhalb des Sichtfelds: Man muß sie blind steuern. Trotzdem ist dies eine der gelungensten Tennissimulationen für den C64.

Passing Shot

64'er WERTUNG **8** von 10

Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	mittel

Pipe Mania

STRATEGIE

Handwerk hat goldenen Boden: Wer gerne mit Rohren, Muffen und Schraubenschlüsseln hantiert, liegt bei diesem Spiel goldrichtig. Es gibt wohl kaum einen Computerspieler der Geschicklichkeits- und Tüftelgilde, der noch nichts von »Pipe Mania« gehört hat. Dieses – auf den ersten Blick unscheinbare – Knobelprogramm hat sich in den letzten Monaten zu einem richtigen Kultspiel entwickelt. Dabei ist die Grundidee denkbar simpel: Der angehende Klempnermeister muß auf einer 10 x 7 Kästchen großen Spielfläche aus verschiedenen Rohrelementen eine möglichst lange Leitung zusammensetzen. Nach kurzer Zeit wird der Wasserhahn aufgedreht, die Pipeline füllt sich mit kühlem Naß. Auch jetzt könnt Ihr Euer Rohr noch verändern und erweitern, allerdings ist Eile angesagt: Wenn alle Stücke Eures Bauwerks aufgefüllt sind, ist das Spiel nämlich beendet. Leider könnt Ihr Eure Rohrelemente nicht willkürlich auswählen, die Reihenfolge ist vorgegeben. Und das ist das Teuflische an »Pipe Mania«, nur weise Voraussicht und exzellentes räumliches Vorstellungsvermögen führen zum Handwerkerglück. Habt Ihr viermal erfolgreich eine Wasserleitung gebastelt, erhaltet Ihr ein Paßwort: In der zusätzlichen Bonusrunde kann das Punktekonto aufgebessert werden. In höheren Levels sorgen neben den Standardrohrelementen noch Wasserreservoirs, unbebaubare Flächen und Einbahnstraßen für zusätzliche Verwirrung. Im Expertenmodus können Spezialisten ihr Glück mit zwei verschiedenen Bauelementespendern versuchen. Hier müssen jeweils abwechselnd aus linken und rechten Reservoirs Rohrelemente plaziert werden. Habt Ihr einen guten Freund, mit dem Ihr Euch schon lange nicht mehr gestritten habt, könnt Ihr auch zu zweit ans Werk gehen und immer abwechselnd an der Installation werkeln.

Mit einem Wort: Gelungen! »Pipe Mania« ist bis aufs letzte I-Tüpfelchen durchdacht und macht aus einer mickrigen Spielidee einen riesigen Knobelspaß.

Pipe Mania

64'er WERTUNG **8** von 10

Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	mittel

Volle Breitseite! Das Piratenschiff beschießt ein Fort.

Finstere Gestalten bieten sich als Matrosen an

Pirates

STRATEGIE

Säbelgerassel, Kanonendonner und wilde Männer: Bei »Pirates« müßt Ihr ein aufregendes Freibeuterabenteuer in der Karibik bestehen und als furchtloser Piratenkapitän Karriere machen.

Wer kennt sie nicht, die alten amerikanischen Leinwandschinken im Stile des »Roten Korsaren«? Wenn Ihr Euch ebenfalls zum plündernden Piraten berufen fühlt, könnt Ihr diesem Trieb jetzt hemmungslos nachgeben: Zwischen 1560 und 1700 spielt diese Freibeutersimulation. In der Karibik streiten sich Holländer, Engländer, Franzosen und Spanier um Gold, Land und Leute. Je nach Zeitabschnitt und Nationalität, die Ihr zu Beginn Eurer Karriere wählt, verläuft das Spiel schwerer oder leichter. Ihr dürft Euch eine bestimmte Zeitperiode aussuchen oder den Expeditionsverlauf eines berühmten Seefahrers nacherleben. Anfangs seid Ihr meist nur mit einem kleinen Boot, wenig Leuten und geringen Goldreserven unterwegs. In der jeweiligen Stadt, in der Ihr vor Anker liegt, lassen sich verschiedene Aktionen einleiten: ein Besuch beim Gouverneur, bei einem Händler oder in der Kneipe. Ihr könnt die Stadt aber auch kurzerhand ausrauben. Allerdings werden Euch dann die Gouverneure der anderen Städte des gleichen Landes nicht mehr allzu freundlich behandeln. Unter Kanonendonner mit anderen Schiffen kämpfen, Städte plündern, Handel treiben und schöne Frauen becircen, gehört ebenso zu Euren Aufgaben, wie das Fechten mit anderen Kapitänen. Die Fahrt durch die Karibik wird mit einer landkartenähnlichen Grafik dargestellt. Leider stehen Euch für Euren Karriereplan nur wenige Spieljahre zur Verfügung. Je größer Eure Flotte ist und je mehr Männer Ihr besitzt, desto leichter fällt es, große und schatzträchtige Städte anzugreifen. Mit den nötigen Informationen, die Ihr in Hafenkneipen bekommt (wer führt gegen wen Krieg? Wann trifft wo ein Schiff mit fetter Beute ein?), sollte es möglich sein, sogar die goldbeladene spanische Treasure-Fleet oder den sagenhaften Silberzug zu erobern. Manchmal taucht auch eine zwielichtige Gestalt auf, die Euch Informationen oder den Teil einer Schatzkarte verkaufen will. Erledigt Ihr alle Aufgaben tadellos und verhaltet Ihr Euch der eigenen Nationalität gegenüber loyal, werdet Ihr mit Titeln und Ländereien belohnt. Mit steigendem Ansehen dürft Ihr dann auch um viele schöne Gouverneurstöchter werben. Nebenbei gibt es auch noch Informationen über verschollene Familienmitglieder, die auf ihre Befreiung warten.

Das Spiel kennt vier Schwierigkeitsstufen. Die einfachste sorgt für rasche Erfolgserlebnisse, die härteste verlangt selbst einem rauhen Seebären einiges ab. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto bessere Wertungen könnt Ihr erzielen. Die anderen Mannschaftsmitglieder verlangen nämlich besonders viel Beuteanteil, wenn sie von einem »Anfänger-Käpt'n« kommandiert werden. Spielstände und Bestenliste könnt Ihr auf einer separaten Diskette speichern. Einige Tips: Anfänger sollten sich möglichst England als Nationalität, »1660« als Zeitraum und den leichtesten Schwierigkeitsgrad aussuchen. Als besonders gutes Schiff empfiehlt sich ein »Merchantman« oder besser eine schnelle »Fregatte«. Die Galleonen sind zwar groß und gut bewaffnet, aber ziemlich langsam. Nicht zu viele Leute mitnehmen, diese werden sonst zu schnell unzufrieden. Besonders lohnend sind Befreiungsaktionen von Familienmitgliedern. Diese besitzen Kartenstücke, die zu einem Inkaschatz führen, der zwischen 100 000 und 150 000 Goldstücke bringt. Beim Manövrieren während eines Gefechts müßt Ihr den Wind möglichst günstig ausnutzen und bedenken, daß Ihr nur Breitseiten abfeuern könnt. Treffer des Gegners verringern Besatzung und Anzahl der eigenen Kanonen.

»Pirates« bringt frischen Wind in die Szene der Computerspielsimulationen. Allein die Idee ist eine Klasse für sich, die Ausführung übertrifft alle Erwartungen: Action und Adventure wurden harmonisch miteinander verknüpft und ergeben ein ebenso spannendes wie abwechslungsreiches Bild vom Piratenleben. Grafisch gut gelungen ist die Seekarte, die der Verpackung zum Spiel beiliegt. Ihr benötigt sie häufig, um die eigene Position festzustellen oder Schätze zu lokalisieren. Ab und zu ist der Spielfluß allerdings recht zäh, wenn man z.B. mit einer Truppe über Land streift. Hier hätte sich ein Kommando zum Beschleunigen sehr gut gemacht. Langfristig gesehen ist die Spielmotivation sicher ein wenig geringer als bei echten Simulationen (z.B. »Gunship«), trotzdem: ein originelles und unterhaltsames Spiel mit hervorragender Dokumentation und Aufmachung.

Pirates

64'er WERTUNG: **8** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

Ohne die rechte Taktik bezieht man ordentlich Prügel

Schnell, bunt und dreidimensional: Grafik vom Feinsten

Pool Of Radiance

ROLLEN SPIEL

Stunk im Städtchen: Monsterhorden besetzen in diesem Rollenspiel ganze Stadtteile – und das ohne Mietvertrag!

Am Nordufer des Mondsees liegt die Stadt Phlan. Zum größten Teil wurde sie von Monstern besetzt. Euer Hauptauftrag: Findet den Bösewicht heraus, der diesen Überfall befohlen hat, und macht dem Typen den Garaus! Das Spiel beginnt im zivilisierten Teil von Phlan, den die Monsterbrut bisher verschont hat. Hier fangt Ihr zunächst mit kleineren Missionen an, deren Erfüllung Gold und Erfahrungspunkte einbringen. Stärkt Eure Charaktere in Kämpfen, die echt ekelhaften Monster trefft Ihr in den Ländereien außerhalb der Stadt.

»Pool of Radiance« ist ein Fantasy-Rollenspiel der alten Schule. Es gibt Kämpfer, Magier und Diebe. Je mehr Erfahrungen die Kämpfer sammeln, desto mehr gewinnen sie an Stärke. Eure Party kann bis zu sechs »hausgemachte« Typen enthalten sowie zwei »Non-Player-Characters« (NPC). Das sind Spielfiguren, die zwar für Eure Party kämpfen, jedoch vom Computer befehligt werden. Darum kann man sich nie so recht auf die Burschen verlassen.

Der wichtigste Unterschied von »Pool of Radiance« gegenüber anderen Rollenspielen wie z.B. »Bard's Tale« besteht in den ausgeklügelten, taktischen Kämpfen. Trefft Ihr auf eine Gruppe hungriger Monster, wechselt die Grafik von 3-D-Anzeige zur einer landkartenähnlichen Übersicht (dies kann man auch mit dem Befehl »Area« erreichen). Ihr seht genau, wo der Charakter steht und welche Position die Gegner bezogen haben. Spielerisch ist dieser »Tactical Combat« eine echte Bereicherung. Ihr habt viel mehr Freiheiten und könnt Kampfstrategien entwickeln. Selbstverständlich kann man die Kämpfe auch verkürzen. Man sollte es aber nur dann tun, wenn man klar überlegen ist.

Pool of Radiance

64'er WERTUNG **8** von 10

Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	**mittel**

Power Drift

ACTION GAME

Nachdem sich das Game schon längst fast in allen Spielhallen etabliert und Lorbeeren eingeheimst hat, beginnt die wilde Jagd auf dem C64. Bevor jedoch der Start freigegeben wird, muß sich der Spieler erst einmal für einen der zwölf verwegenen Driver entscheiden. Die Qual der Wahl fällt hier nicht besonders schwer, denn »Jason the Skinhead« ist trotz strömungsgünstigerer Frisur kein bißchen schneller als »Jeronimo the Mohican«.

Die fünf abrufbaren Rennstrecken unterscheiden sich durch die Landschaften ganz erheblich voneinander. Eine der Pisten führt z.B. durch die Wüste, und nach jedem bestandenen Abschnitt – ein dritter Platz reicht dazu aus – variiert die Umgebung nochmals durch neue Fahrbahnmarkierungen, Hindernisse oder Nachtfahrten. Zwei Geschwindigkeiten stehen zur Verfügung. Der Spieler muß sich wirklich konzentrieren, um nicht von der Straße abzukommen oder mit einem anderen Flitzer zu kollidieren.

Der Sound ist nicht besonders aufregend, steigert aber gefühlsmäßig das Tempo zusätzlich und erfüllt somit seinen Zweck. Die grafische Umsetzung läßt sich ohne weiteres als gut gelungen bezeichnen: Die interessanten Details bieten auch etwas fürs Auge. So schaut sich z.B. der eigene Pilot bei manchen Überholmanövern kurz nach dem zurückbleibenden Fahrzeug um – fehlt eigentlich nur noch, daß er winkt. Während des Rennens sind im oberen Bildschirm die Köpfe der übrigen Fahrer, die laufende Zeit, Punktzahl, gewählte Fahrstufe und die Position des gesteuerten Wagens zu sehen (sehr wichtig!). Auf diese Weise ist der Spieler stets im Bilde, ob er ein wenig vorsichtiger fahren soll oder alles auf eine Karte setzen muß, um doch noch zu gewinnen. Insgesamt hat der Wechsel vom Spielhallengerät auf den C64 recht gut funktioniert. Langeweile kommt bei diesem Spiel ganz sicher nicht auf. Am Joystick wird man so richtig zum Pisten-Punk und kann ordentlich Dampf ablassen.

Power Drift

64'er WERTUNG **9** von 10

Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	**hoch**

Denken und tüfteln bei »Puzznic«

Mutig hoppelt Prachtkerl Puffy den Monstern nach

Puzznic

STRATEGIE

Köpfchen, Köpfchen heißt es bei Puzznic! Die verschiedensten Steinkombinationen bieten die 144 Level. Der Spieler muß die Würfel geschickt und mit viel Kombination verschieben, um die Spielflächen leerzuräumen. Da einen Stein nach rechts und den anderen darauf, den anderen mit dem Fahrstuhl nach oben transportiert und schon hat sich der Film...

Das Spielprinzip ist einfach: Gleiche Steine werden zusammengeschoben und verschwinden bei Berührung vom Spielfeld. Natürlich ist klar, daß nicht immer eine gerade Zahl an gleichartigen Würfelchen im Spielfeld liegen kann. Daher müßt Ihr eine günstige Konstellation der Steine zurechtrücken, um die Spielfläche von den Würfeln zu befreien. Außerdem behindert so manches Hindernis die Schieberei auf dem Screen. Aber die einzelnen Puzzles faszinieren und bereiten dem Spieler oft arges Kopfzerbrechen, denn nicht jede Kombination führt zur Lösung des Problems.

Die Grafik ist einfach, aber ansprechend und ebenso gestaltet wie das Vorbild aus der Spielhalle. Nur bei der Farbwahl hätten die Programmierer doch etwas mehr Geschmack zeigen können und ein wenig fürs Auge »färben« können. Denn bekanntlich essen die Augen nicht nur mit, sondern spielen auch mit.

Die Musik geht ins Ohr und steigert den Spielespaß enorm. Das Verschieben, Stapeln und Aneinanderreihen kann Euch keine größeren Probleme bereiten, da die Steuerung exakt und einwandfrei funktioniert. Die einzelnen Level können von einem Menü aus einfach angewählt werden, was den Wiedereinstieg in höhere Spielstufen recht einfach macht. Eine Paßwortabfrage (wie bei anderen Systemen) kann also entfallen.

Im ganzen gesehen ist der Spielhallenhit von Taito auch auf dem C64 ein echtes Super-Game, daß den Spieler rund um die Uhr fesseln kann und ebenso süchtig macht wie andere Denkspiele.

Puzznic

64'er WERTUNG **9** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

Puffy's Saga

ACTION GAME

Solche Typen sieht man nicht alle Tage: Eine Kugel mit Grinsegesicht hüpft über den Bildschirm und trägt den goldigen Namen »Puffy«. Was aussieht wie eine Reinkarnation des seligen »Pac Man«, entpuppt sich rasch als Labyrinth-Action in »Gauntlet«-Tradition. Der entzückende Schmunzelball wird durch Labyrinthe gesteuert, die prall mit Monstern und Schätzen gefüllt sind. Um einen Level zu beenden und das nächste Labyrinth zu betreten, muß Puffy alle magischen Kuller aufmampfen, die in der Spielstufe verteilt sind. Auf der Suche nach den Türöffnern stößt er auf verwinkelte Gänge, verschiedene Gegner, gefährliche Fallen und so manches Extra, das ihm das Leben leichter macht. Gesteuert wird der gute Puffy mit dem Joystick; per Feuerknopfdruck schießt er in Hüpfrichtung. Am unteren Bildrand gibt je eine Anzeige Auskunft über Eure Punktzahl und Puffys Lebensenergie. In beiden Fällen gilt die alte Spielerregel »Je höher, desto besser«.

Durch das Berühren von Fallen und Feinden wird Puffy in Windeseile Lebenssaft abgezogen. Indem er Kraftfutter aufsammelt oder die Überreste umgeballerter Gegner nascht, schnellt der Saftomatanzeiger wieder nach oben. Nach etwa einem halben Dutzend Levels gestalten sich die Labyrinthe zunehmend verzwickter; neben Schnelligkeit wird auch die Spieltaktik entscheidend. Extras wie mehr Tempo, bessere Schüsse oder Unsichtbarkeit helfen Euch an ekligen Stellen. Mal müssen bestimmte Wege erforscht oder Mauern weggetrickst werden, um weiterzukommen.

Bemerkenswerterweise habt Ihr die Wahl, ob Ihr als männlicher Puffy oder dessen weibliches Pendant »Pufyn« ins Spiel geht. Die Dame ist ein ganzes Stück schneller. Dafür braucht Pufyn mehr Treffer als Puffy.

Die beiden witzigen Helden und die solide technische Aufmachung dürfen nicht darüber hinwegtäuschen, daß Puffy's Saga ein offensichtlicher Aufguß des alten Gauntlet-Spielprinzips ist. Wen das nicht stört, der wird von dem Rumgehopse in den zahlreichen Levels ein Weilchen lang gut unterhalten. Auf Dauer gibt das »Suchen-Schnappen-Ballern«-Spielprinzip nicht überwältigend viel her.

Puffy's Saga

64'er WERTUNG **7** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

Tatort: Das COPNET-Terminal erwartet Eure Eingaben

Bunter Brückenbau im Reich des Regenbogens

Presumed Guilty

ADVENTURE

Mitternacht. Seit Stunden sitze ich nun hier und arbeite wie ein Wilder an meinem Terminal. Der Direktor des SDI-Forschungsprojekts »New-Wave«, Raymond Lamote, ist ermordet worden und es ist meine Aufgabe, seinen Mörder ausfindig zu machen. Als einziges Hilfsmittel steht mir dazu das »Copnet« zur Verfügung, ein höchst leistungsfähiges Computernetz der amerikanischen Polizei. Da! Plötzlich beginnt das Bild zu flimmern und wirre Zeichen blitzen auf. Er ist wieder on line, dieser verflixte Hacker namens »Falcon«. Seit Stunden beschäftigt er sich damit, mein Paßwort zu knacken, um somit Zugang zum »Copnet« zu erhalten. Jetzt teilt er mir mit, daß er bereits das fünfte Zeichen meines Codes herausgefunden hat. Aber damit nicht genug: Durch hinterlistige Manipulationen hat er es auch noch geschafft, mich bei der »Copnet«-Zentrale in Mißkredit zu bringen. Man verdächtigt mich, in das Verbrechen verwickelt zu sein. Ihr wollt wissen, was ich da überhaupt treibe? Ich spiele Presumed Guilty. Im Mittelpunkt dieses Spiels steht das bereits erwähnte Computernetz. Mit Hilfe dieser nahezu perfekt gemachten Simulation eines Polizeinetzwerks gilt es, Verbrechen aufzuklären und den ungerechtfertigten Verdacht von sich abzulenken. Direkter Gegenspieler ist dabei der Hacker »Falcon«, der Euch alle möglichen Steine in den Weg legt. Das »Copnet« selbst besteht in der Hauptsache aus drei verschiedenen Modulen: »Communications«, »Data Base« und »DNA Analysis Lab«. Hiermit ist es beispielsweise möglich, Informationen und Dossiers über diverse Personen anzufordern, Fotomaterial einzusehen, Beweismittel zu analysieren und mit verschiedenen Personen zu kommunizieren. Man wird jedoch ständig aktiv mit neuen Informationen versorgt. Sehr interessant ist auch die dem Spiel beigelegte Hörspiel-Kassette, die Euch wichtige Informationen und Hinweise gibt.

Presumed Guilty

64'er WERTUNG **8** von 10

Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	**hoch**

Rainbow Islands

ACTION GAME

»Über sieben Inseln mußt Du geh'n...«, unter diesem Motto hat man sich etwas Neues für Bub und Bob einfallen lassen. Nach bewährter »Jump and Run«-Manier müssen sich die beiden Helden aus Bubble Bobble in der Fortsetzung »Rainbow Islands« im wahrsten Sinne des Wortes nach oben arbeiten. Der Spieler verkörpert einen der beiden Winzlinge und muß sich über sieben verschiedene »Inseln des Regenbogens« kämpfen (im Zwei-Spieler-Modus wird abgewechselt). Dabei gilt es, sich nach oben durchzuhüpfen, indem man durch Springen auf die nächste, höherliegende Plattform schließlich bis zur letzten gelangt. Auf seinem Weg begegnet man verschiedenen Gegnern, die diese Mission zu verhindern versuchen. Es gibt auch nützliche Dinge, die Euch aus der Patsche helfen: Das Punktekonto wird dabei ebenfalls aufgebessert. Wer etwas Glück hat, kann in jedem Level auf einen der versteckten Räume treffen. Um den Sieg zu erringen, kann der kleine Gnom Regenbögen aussenden, die den Feinden das Lebenslicht ausblasen. Dieses Farbwunder ist aber nicht nur als Waffe einsetzbar: Es dient auch als Brücke, mit der Ihr größere Entfernungen zwischen den Plattformen überwinden könnt. Setzt man dieses Hilfsmittel geschickt ein, so entsteht durch rasches Feuern und Laufen eine Treppe. Über die erreicht man das Ziel zwar mit schier unglaublicher Geschwindigkeit, besonders viele Punkte gibt's dabei aber nicht. Vorsicht ist geboten: Einige Brücken verschwinden wieder ebenso schnell, wie Ihr sie erzeugt habt. Wer nicht aufpaßt, fällt dem Gegner genau in die Arme oder ertrinkt in den ansteigenden Fluten. Die Grafik ist nicht das Gelbe vom Ei, das Scrolling ruckt bei starker Bildschirmaktivität ganz gewaltig. Dennoch fesselt das Spiel an den Bildschirm. Der Sound ist schon etwas angenehmer, kann aber ab dem 84. Spieldurchgang gewaltig nerven.

Rainbow Islands

64'er WERTUNG **7** von 10

Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	**mittel**

RA versetzt Euch zurück in die Zeit der alten Ägypter

Auch Käfer haben es nicht immer leicht...

The Curse of RA

STRATEGIE

Wie gefährlich es sein kann, dem »Meister« nicht zu gehorchen, merkt Ihr, wenn Ihr Euch mit »RA« einlaßt. Er ist der größte und mächtigste Gott des alten Ägypten. Doch Eure Opfergabe war ganz und gar nicht nach seinem Geschmack. Er verwandelt Euch kurzerhand in einen kleinen Käfer, den Skarabäus, und verbannt Euch für die nächsten 1000 Jahre in eine Pyramide. Es gibt nur einen Ausweg: Entschlüsselt die Rätsel der Grabkammer! Wenn Ihr das wirklich schafft, dürft Ihr als Mensch wieder in Eure Heimat zurückkehren! Für jeden Geschmack hält das Spiel etwas bereit. Der Logikmodus ist ein wunderbares »Gehirntraining« für Denker und Strategen. Für Action-Fans bietet der Arcade-Modus das richtige Programm. Doch Köpfchen braucht man auch hier, dazu eine gehörige Portion Geschick. Auf schwarzweißem Hintergrund mit ägyptischen Motiven erscheinen blaue Steine mit verschiedenen Symbolen – immer paarweise. Diese Steine sind mit dem Käfer zu verschieben und abzuräumen. Hört sich doch leicht an, oder? Wenn da nicht noch einige Hindernisse zu überwinden wären... Die Paare müssen nämlich waagerecht nebeneinander oder senkrecht übereinander stehen. Soweit kein Problem. Was aber tun, wenn sich einige Steine nicht verschieben lassen? Und das ist noch nicht alles. Je höher die Levels, um so gemeiner die Hindernisse: Steine, die zerbröckeln, wenn man einmal drüberläuft, Eissteine (Vorsicht, Rutschgefahr!), Teleporter, die den Käfer wie auf einem Förderband von einem Ende ans andere transportieren (das kann Vor-, aber auch Nachteile haben), Schiebe- und Zielsteine. Hütet Euch im Arcade-Modus vor dem Abgrund, denn das kostet Euch unabdingbar ein Leben.

Hierbei ist sowieso einiges anders und manches schwieriger: Zehn Levels muß man durchlaufen, bevor man wieder in einen Menschen verwandelt wird. Der Computer benutzt immer andere Spielstufen, so daß jedes Spiel im Arcade-Modus anders abläuft. Während man im Logikmodus mit dem Abgrund weniger belastet wird (man kann lediglich nicht darüberlaufen, sondern muß zum Überqueren einen Stein benutzen), genügt hier ein falscher Schritt, und der Käfer haucht im Abgrund sein Leben aus. Ein wenig Gnade kennt der Gott RA aber doch: Er schenkt Euch eine gewisse Anzahl von »Wiedergeburten«. Irgendwann ist's aber damit vorbei: Ihr solltet versuchen, vorher die Rätsel der Pyramide zu lösen. Allerdings hat auch der Arcade-Modus einen Vorteil: Ihr habt die Möglichkeit, Goldmünzen zu sammeln, für die Ihr Euch später Magie kaufen könnt. Das sind Vergünstigungen, die Euch das Spiel etwas erleichtern. Nach dem Level, in dem man Goldmünzen gesammelt hat, werdet Ihr gefragt, welche »Magie« Ihr im nächsten Level anwenden möchtet. Ihr habt die Auswahl: Soll der Käfer fliegen (30 s), um nicht in den Abgrund zu fallen, oder wollt Ihr unbewegliche Steine für kurze Zeit sichtbar machen? Andere Möglichkeiten, wie ein Extraleben oder 1 min Zeitverlängerung, stehen ebenfalls zur Verfügung. So manches Mal wird Euch eine Unmutsäußerung rausrutschen, wenn Ihr in einer Sackgasse landet und keinen Ausweg findet oder im Arcade-Modus in den Abgrund stürzt und dabei ein Leben verliert. Der Sound, der das Spiel begleitet, ist eher langweilig. Aber wen wundert's, kann man sich doch im Logikmodus schon bei einem Level eine Ewigkeit aufhalten. Zur Not stellt man einfach den Ton ab, falls die Musik nervt. Recht einfallslos ist auch die Grafik des Spiels, hier haben sich die Programmierer nicht allzuviel Mühe gegeben. Das Einstiegsbild ist recht nett, aber leider der einzige Farbtupfer des gesamten Spiels: der Hintergrund, wie bereits erwähnt, in Schwarzweiß, die Steine in Blau – das wird mit der Zeit sehr anstrengend für die Augen. Dazu kommt noch, daß sich manche Symbole auf den Steinen unwahrscheinlich ähneln, so daß man wirklich genau hinsehen muß, um Unterschiede zu erkennen. Tatsächlich brauchen die Augen wirklich ab und zu eine Pause, sonst kann es passieren, daß Ihr durch einen Tränenschleier den Bildschirm nicht mehr erkennt... Alles in allem ist das Spiel aber trotzdem gelungen: Sieht man von Grafik und Sound ab, ist »RA« alles andere als langweilig. Im Logikmodus habt Ihr die Möglichkeit, durch ein Paßwort wieder in den Level einzusteigen, bei dem Ihr das letzte Mal aufgehört habt oder gescheitert seid. Bei 175 Levels ist dieser »Einstieg durchs Hintertürchen« auch nötig. Im Arcade-Modus kann man den Spielstand ebenfalls speichern (bei ungeraden Levels), um dort später wieder einzusteigen. Bei der Kniffligkeit der Rätsel haben sich die Programmierer allerdings große Mühe gegeben. Glaubt also nicht, daß es ein Kinderspiel ist, sie zu lösen. Doch wer maßt sich an, klüger als ein Gott zu sein?

RA

64'er WERTUNG **7** von 10

Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	**hoch**

Die Titelbilder sind durchweg hervorragend

Eines der Abenteuer Rick Dangerous im kühlen Level...

Rainbow Warrior

ACTION GAME

Die Ansicht, Greenpeacer seien moderne und publicitybesessene Abenteurer, ist immer noch weitverbreitet. Daß dem nicht so ist, und daß die Arbeit dieser Umweltschützer alles andere als lustiger Zeitvertreib ist, führt das Spiel »Rainbow Warrior« von Micro Style mit dazugehörigem 70-Seiten-Handbuch ziemlich deutlich vor Augen.

Die erste Aufgabe ist es, Pipelines abzuschotten, durch die radioaktive Abwässer eines Atomkraftwerkes ins Meer befördert werden. Der Spieler kontrolliert dabei einen Delphin, der den Greenpeace-Taucher bei seiner Arbeit unterstützt. Er wird von Haien und anderen mutierten Meerestieren attackiert.

Auch dem sauren Regen ist der Kampf angesagt. Der Spieler muß dazu insgesamt vier Industrie-Schornsteine besteigen und Protest-Transparente daran befestigen.

In der Antarktis geht es dann Treibgasbehältern an den Kragen, die versuchen, die Ozonschicht zu zerstören. Hierzu stehen dem Greenpeacer Schneebälle zur Verfügung. Attackiert wird er von sogenannten »Basisarbeitern« und von durch die Bestrahlung mutierten Pinguinen.

Die nächste Kampagne gilt dem Walfang. Hier muß der Spieler einen Wal steuern, der mit Hilfe von Wasserbällen ein Bild sichtbar machen soll. Er wird dabei von Walfängern attackiert und von Schlauchbooten und anderen Walen unterstützt.

»Rainbow Warrior« zeichnet sich vor allem durch seine engagierte Spielidee aus. Die Grafik der einzelnen Spiele ist eher durchschnittlich, ganz hervorragend sind hingegen die Titelbilder der verschiedenen Sequenzen gelungen. Auch der Sound stellt keine Glanzleistung dar, ist aber durchaus akzeptabel.

Rainbow Warrior

64'er WERTUNG **8** von 10

Spielidee	[bar]
Grafik	[bar]
Sound	[bar]
Schwierigkeit	**hoch**

Rick Dangerous II

ACTION GAME

Den Sieg über seinen Feind »Fat Man« will Rick Dangerous mit seiner Freundin bei einem Essen feiern, doch die Freude über den gemeinsamen Abend dauert nicht lange an... Rick Dangerous startet also zu einem erneuten Abenteuer, um seinen scheinbar ewigen Gegner »Fat Man« zu schlagen. Dieser hat sich, nach seiner Flucht von Goolu-Island, wo er eigentlich von den Eingeborenen zu Suppe oder Rumpsteak verarbeitet werden sollte, mit Aliens zusammengetan. Diese wollen (was auch sonst) die Erde beherrschen. Rick muß sich hüpfend, kriechend, kletternd und mit Hilfe von Fahrstühlen oder Rollbahnen durch die einzelnen vier Level schlagen. Als Waffen stehen ihm kleine Bomben und seine Laserpistole zur Verfügung. Doch Vorsicht – die Bomben- und die Schußanzahl ist reglementiert! Außerdem müssen verschiedenste Fallen umgangen werden, wie z.B. Selbstschußanlagen, rollende Fässer und die Riesenkugel aus dem ersten Teil des Abenteuers unseres Helden Rick Dangerous. Erreicht Rick den Antigravitation-Gleiterpark, so hat er ein weiteres brauchbares Extra. Start ist in London im Hyde-Park, denn dort landete das Raumschiff der Außerirdischen. Nach Inbesitznahme des Raumschiffs fliegt Rick auf den Planeten Barf. Auf Barf hat Rick im Eiskönigreich, in den Schlamminen und im Wald der Vegetarier viele Abenteuer zu meistern. Im Abschlußlevel steht er sich dann mit »Fat Man« Auge in Auge zum Endkampf gegenüber.

Die einzelnen Level zeichnen sich durch schöne und detailreiche Gestaltung der Screens aus, und die lustigen Sprites tragen zur Spielfreude bei. Leider wird der Spieler nur mit einigen mageren Sounds bedacht – schade! Positiv für Einsteiger in dieses Spielgenre ist die hohe Anzahl der Leben, die Rick besitzt. Alles in allem ein gutes »Jump and Run«-Spiel, das Profis und Einsteiger gleichermaßen beeindruckt.

Rick Dangerous II

64'er WERTUNG **8** von 10

Spielidee	[bar]
Grafik	[bar]
Sound	[bar]
Schwierigkeit	**mittel**

Im unwirtlichen Land sucht der Prinz die fünf Ringe

Die Kugel hat's wahrlich nicht leicht im Labyrinth

Rings of Medusa

ROLLEN SPIEL

Eine finstere Hexe names Medusa hat ein fernes Königreich überfallen und zum größten Teil in ihre Gewalt gebracht. Ihr übernehmt in diesem Handels-, Strategie- und Actionspiel »Rings of Medusa« die Rolle des armen Königssohns. Dieser will natürlich die Medusa aus dem Lande vertreiben und selbst auf den Thron steigen. Um die böse Hexe zu besiegen, müßt Ihr fünf magische Ringe finden, die im Lande versteckt sind. In den jeweiligen Tempeln der Städte existieren Koordinaten, die den Fundort eines Rohstoffvorkommens, eines Schatzes oder eines Ringes markieren. Es gibt aber vorerst nur immer eine Koordinate in jedem Tempel. Leider rücken einige Tempel auch erst mit Informationen heraus, wenn die Stadt, in der der Tempel steht, erobert ist. Wenn alle drei Daten vorhanden sind, kann in dem markierten Gebiet nach dem Schatz oder Ring gesucht werden. Um die böse Medusa zu erledigen, benötigt Ihr aber noch zusätzlich ein genügend großes Kriegsheer. Leider sind am Anfang des Spieles die Schatztruhen zu leer, um eine Armee zu unterhalten. Also muß zunächst mühsam Geld verdient werden. Waren transportieren, verborgene Schätze suchen, nach Rohstoffen schürfen, Städte erobern und Räubern das Handwerk legen. Diese Aktionen lassen den Geldbeutel merklich anschwellen. Auch das Zusammenstellen der Armee und die Schlachten gegen die zahlreichen Feinde sind eine Wissenschaft für sich. Wer nicht mit seiner Truppe zufrieden ist, kann sie an feindlichen Burgen gegen Entgelt trainieren. Einige der Ringe sind auf Inseln verborgen, also müßt Ihr auch Schiffe bauen und Matrosen anheuern. Aber Vorsicht: Wer nicht immer wieder lukrativen Handel treibt, ist bald ruiniert. Da »Rings of Medusa« nicht in einem Rutsch durchzuspielen ist, kann man beliebig viele Spielstände speichern.

Rings of Medusa

64'er WERTUNG **8** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **hoch**

Rock 'n' Roll

STRA TEGIE

Ein kniffliges Kullerspiel, gepaart mit fetziger Musik: »Rock 'n' Roll« ist zum Kugeln! Obwohl der Titel für ein Computerspiel etwas merkwürdig ist, trifft er aber genau das Spielgeschehen. Zuerst fällt die fetzige Musik auf, bei deren Untermalung eine blaugetupfte Kugel zum Level-Ausgang gerollt werden muß. Die Spielfläche schwebt über einem endlosen Abgrund, wobei man die Kugel auf keinen Fall über dessen Rand steuern darf, sonst stürzt sie ab. Allzu hinterhältig waren die Programmierer jedoch nicht und spendierten den meisten Landschaftsabschnitten Sicherheitsgeländer. Teile des Spielfelds sind ziemlich brüchig: Wenn die Kugel mehrmals drüberrollt, lösen sich die Bodenplatten auf. Über Hügel und Abhänge führt der Weg, Eisflächen machen das Rollen zur Rutschpartie, und Pfeile lassen die Kugel nur in eine Richtung rollen. Bis dahin ist der Weg der Kugel noch recht einfach, wenn da nicht die geschlossenen Türen wären. Es gibt sie in vier Versionen, mit verschiedenen Farben. Sie lassen sich nur mit Schlüsseln in der passenden Farbe öffnen. Meist liegen diese weit verstreut herum. Manchmal trifft man auch auf Schalter, die von Level zu Level unterschiedliche Funktionen haben: Mal öffnet sich nach Schalterberührung ein Durchgang, mal taucht ein dringend benötigter Schlüssel auf, oder Richtungspfeile drehen sich um. Durch das Berühren von "Shop"-Feldern könnt Ihr Extras für die Kugel kaufen. Zur Auswahl stehen z.B. »Speed Ups« (mehr Tempo), Panzerung (die Kugel wird zum Rammbock und kann brüchige Mauern knacken), Spikes (bessere Steuerung auf Eis), Fallschirme (bewahren vor Abstürzen) und Bomben (Aufsprengen von Hindernissen). Bezahlt wird mit Geld oder, wenn man mal Pleite ist und ein Extra dringend benötigt, mit Lebensenergie. In den Shops bekommt Ihr auch die dringend benötigten Reparatur-Sets, mit denen man über dem Abgrund eigene Wege bauen kann. Das ist oft die einzige Möglichkeit, den Ausgang zu erreichen. Gespielt wird auf Zeit und Punkte, wobei jeder Level eine speicherbare Bestzeittabelle hat.

Rock 'n' Roll

64'er WERTUNG **8** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

Mit dem kleinen Gleiter gegen den Rest des Imperiums

Der Flug des heiligen Drachen

R-Type

ACTION GAME

In einem fernen Sektor der Galaxis machen die Herren vom Bydo-Sternenreich mächtig viel Ärger. Mit einem einzelnen Raumschiff der »R«-Klasse soll ein furchtloser Pilot für Ordnung und Ruhe sorgen. Mit seinen Waffen muß er auf alles schießen, was sich bewegt. Der R-Kampfgleiter besitzt zwei verschiedene Waffensysteme: Einmal kann er rasend schnelle Schüsse abfeuern, bei denen die Gegner meist schon das Handtuch werfen. Hält man den Joystickknopf länger gedrückt, sammelt das kleine Schiff zum anderen Energie und schießt sie beim Loslassen geballt ab. Extrawaffen säumen den Weg, wobei ein Satellit die beste Waffe ist. Er kann vorn und hinten am Raumschiff angekoppelt, aber auch gegen die unerbittlichen Gegner ausgeschickt werden und macht so den Weg frei für den kleinen Gleiter. Diese wirkungsvolle Waffe läßt sich in drei Stufen ausbauen. Durch Energiepakete erhält das Raumschiff Extrawaffen in Form von Ringlasern oder wellenförmigen Schüssen. Diese Waffen werden an den Wänden reflektiert und reißen arge Löcher in die Angriffsformationen der Gegner. Schwebende Kugeln und Lenkraketen sind unerläßlich, da mit steigendem Level die Gegner immer gemeiner und größer werden.

In den Spielhallen sorgte R-Type für gehöriges Aufsehen. Alle acht Levels sind bei dieser Umsetzung mit von der Partie. Sie werden von Diskette einzeln geladen. Das Laden funktioniert aufgrund des eigenen Ladesystems recht flott und die High-score-Liste wird gespeichert.

Die Umsetzung auf dem C64 ist ohne Zweifel eine der gelungensten, da das Vorbild nahezu identisch auf die kleine 8-Bit-Maschine rübergebracht wurde. Doch ohne diese technischen Kompromisse hätte es sicher Probleme gegeben. Das tut dem Spiel keinen Abbruch, da die Grafik überzeugt, nicht zuletzt wegen der super gezeichneten Riesenmonster. Die Animation stimmt, und die Musik wurde sehr gut vom Automaten übernommen. Die pausenlose Action und die recht schnellen gegnerischen Formationen erfordern Taktik und viel Geschick. Einziger Wehrmutstropfen ist der umständliche Diskettenwechsel.

R-Type

64'er WERTUNG **8** von 10

Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	**hoch**

Saint Dragon

ACTION GAME

Die Cyborg-Monster haben die friedlichen Rassen des Weltalls versklavt und kein Wesen konnte ihnen bisher trotzen. Aber die Galaxie hat einen Helden, der den Tyrannen entgegentreten und die Peiniger der Zivilisation vertreiben will. Er kommt aus den Reihen der Cyborgs und ist halb Maschine, halb Drache. Die Menschen haben wieder Hoffnung, der »Heilige Drachen« ist das neue Symbol der Freiheit.

Durch fünf schwere Level muß der gepanzerte Drache fliegen und die furchtbaren Cyborgs und ihre Helfer vernichten. Mit Feuerkugeln, springenden Bomben, Ringlaser und einer Kanone kämpft er gegen stählerne Pumas, mechanische Kobras, Cyborg-Bullen und viele andere Mutanten. Sein gepanzerter Schwanz ist eine zusätzliche Waffe und ein guter Schutz vor seinen Gegnern. Saint Dragon ragt aus der Masse der Ballerspiele heraus, denn die Spielgestaltung hat einige Besonderheiten aufzuweisen. Schon der Hauptheld, der heilige Drache, ist eines der besonderen Happen dieses Games. Eine klasse animierte Spielfigur, bei der viel Wert auf Details gelegt wurde. Der zu den Bewegungen realistisch mitgleitende Schwanz ist eine Augenweide und das Schlagen mit dem Schwanz nach den Gegnern ist ein neues Feature, das viele Möglichkeiten der Verteidigung und des Kampfes gibt. Hat man einmal die richtige Verteidigungsstellung gefunden, dann ist die Auseinandersetzung mit den mechanischen Horden um ein Vielfaches leichter.

Grafisch bietet dieses Spiel alles, was das Herz begehrt, denn so viele Sprites hat man lange nicht mehr auf dem Bildschirm gesehen. Der Drachen und die anderen Cyborgs sind gut gezeichnet und animiert. Die Programmierer bewiesen, daß man auf dem C64 auch sehr gute Actionspiele produzieren kann. Die Musik und die Soundeffekte sind gut gelungen und untermalen hervorragend diese Spielszenen.

Für Anhänger von Ballerspielen ist Saint Dragon eine gute Herausforderung, mit dem gepanzerten Riesen um Punkte in der High score zu kämpfen. Eine echte Konkurrenz für die anderen Ballerspielhits!

Saint Dragon

64'er WERTUNG **9** von 10

Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	**mittel**

Dem Muskelpaket sind alle bösen Monster wurscht

YOU HAVE GROWN BORED WITH PEACE AND YEARN FOR A NEW ADVENTURE. SUDDENLY, A DREAMLIKE LASSITUDE OVERCOMES YOU. IT FEELS AS THOUGH YOU ARE FLOATING HIGH ABOVE THE GROUND.

PRESS BUTTON OR RETURN TO CONTINUE.

Das Kampfsystem erlaubt taktische Finessen

Satan

ACTION GAME

Fürchtet Euch nicht, wenn's um Eure Bibelfestigkeit nicht zum besten bestellt ist: Auch wenn dieses Actionspiel »Satan« heißt, müßt Ihr nicht mit Weihwasser um Euch werfen und sechs Vaterunser beten. Die Hintergrundstory bietet vielmehr den üblichen Plot: »Die Kräfte des Übels haben das Weltall erobert...« – alles klar, wenn das alles ist! Doch wer steckt hinter den »üblen Kräften«? Das Finanzamt? Der Direktor Eures Gymnasiums? Eine Gang von Virusprogrammierern, vielleicht gar die BHP? Nix da, Satansanbeter sind's, denn der gute alte Teufel hat sein Filialnetz ausgebaut und ist jetzt flächendeckend im Universum fürs Böse verantwortlich (allerdings gäb's schon auf der guten alten Erde genug für ihn zu tun...). Zum Glück findet man nicht nur lasche Gesellen, die angesichts der Herrschaft des Bösen ihre Seele angstschlotternd und meistbietend verkaufen. Die Verkörperung des Guten entspricht hier dem Typ »Arnold Schwarzenegger mit Lendenschurz«. Zunächst schlägt sich das Muskel-Sprite durch finstere Höhlen, um den Wolkenpalast zu erreichen, wo die satanischen Obermotze residieren. Hier angekommen, lädt das Programm Teil 2 nach, in dem Palast-Action angesagt ist. Weniger blumig als das Story-Drumherum präsentiert sich das Spielprinzip, eine bewährte Mischung aus Action- und Plattformelementen. Grafik und Steuerung sind recht erfreulich ausgefallen: Hier und da dürft Ihr auch ein schönes Extra wie eine bessere Waffe oder Zusatzlebensenergie einsammeln. Eigentlich eine feine Sache für Actionfreunde, doch ein paar spielerische Schlampigkeiten drücken massiv auf die Motivation. Zum einen nervt die zum Teil pixelgenaue Springerei, die nötig ist, um eine Plattform zu erreichen. Und wenige Sekunden, nachdem man ein Monster abserviert hat, taucht es wieder auf. Alle Teufelsbeschwörungen waren für die Katz!

Satan wird dadurch zu einem Actionspiel, das man hauptsächlich Nachwuchshelden mit einer doppelten Portion Geduld empfehlen kann.

Satan

64'er WERTUNG **7** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

Secret Silver Blades

ROLLEN SPIEL

Wie man es auch von den anderen Titeln der »AD&D«-Reihe gewohnt ist, bietet »Secret of the Silver Blades« ein anspruchsvolles Rollenspiel auf Feinschmeckerniveau. Dadurch, daß das Programm nicht sonderlich schwer ist und die Kampfstärke der Monster sogar eingestellt werden kann, ist es auch und gerade für Rollenspielfrischlinge geeignet. Es gibt eine große Spielfläche zu erforschen, bei der die Grafik in 3 D dargestellt ist. Kommt es zum Kampf mit einer der Monstergruppen, wird die Perspektive gewechselt. Ihr seht das Spielfeld jetzt von schräg oben und könnt jeden Eurer Charaktere einzeln steuern. Durch diesen »Tactical Combat« kann der Adventure-Spieler sich an bestimmte Gegner ranschleichen, sich verstecken, mit bestimmten Waffen zuschlagen oder Zaubersprüche einsetzen, um den Gegner ins Jenseits zu befördern. Das Kampfsystem der »AD&D«-Rollenspiele gehört zum Besten, was es auf dem Spielemarkt gibt. Bei einem solchen Brocken von Programm wird der Spielfluß allerdings durch häufiges Nachladen von Diskette gebremst. Trotz eines Schnelladers, der auf Wunsch aktiv wird, kommt es insbesondere vor und nach dem Kämpfen zu unerquicklichen Wartepausen, und der Spielgenuß wird merklich gemindert. Eine Portion Geduld sollte der Abenteurer also aufbringen, denn wie bekannt ist die kleine Commodore-Floppy nicht die schnellste. Dafür wird der Spieler mit einem ausgefeilten Spielsystem belohnt, das wenig Wünsche offen läßt. Die Grafik ist aufwendig gestaltet und die Spielebene in 3 D ein wahrer Augenschmaus. Lediglich ausgesprochene Rollenspiel-Experten werden wegen des nicht sonderlich hohen Schwierigkeitsgrades nicht allzu lange ihren Spaß an dem Programm haben und sollten sich doch anspruchsvolleren Aufgaben im Rollenspiel-Genre widmen.

Secret Silver Blades

64'er WERTUNG **8** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

Knapp den Ball übers Netz und den Matchpoint machen

Mit Sim City sein eigenes Wirtschaftsreich schaffen

Serve and Volley

SPORT SPIEL

Schon wieder eine Tennissimulation«, geht es dem Spieler durch den Kopf. Was könnte dieses Spiel haben, was nicht schon da war. Schnell zeigte sich aber, daß dieses Tennisspiel erheblich leistungsfähiger und dadurch interessanter ist als andere Spiele seiner Art. »Serve and Volley« bietet mehr als nur ein Hin- und Herschießen des Balls. Hier entscheiden außer schnellen Reaktionen am Joystick auch Verständnis für tennistypische Ballwechsel und Spielzüge. Vor und während eines Spielzuges erscheinen Kontrolltafeln, die dem Spieler Entscheidungen abverlangen. Die erste Tafel (Serving Aim Screen) ist dem Aufschlag gewidmet. Wie alle anderen auch enthält sie eine Darstellung des Spielfeldes und einen Auswahlbalken. So können die Position des Spielers und seine Schläge ausgewählt werden.

Drei verschiedene Aufschlagmöglichkeiten bringen den Ball ins gegnerische Feld: Nach der Wahl des Services errechnet der C64 die Erfolgsaussichten des Schlages. Ein kleines grünes Rechteck signalisiert in Verbindung mit einer Zahl, ob ein leichter Schlag gewählt wurde oder nicht. Ist der Ball endlich über das Netz geflogen, müssen Prognosen gestellt werden. Wie wird der Gegner kontern? Nun gilt es, den Gegenangriff an der richtigen Stelle im eigenen Feld zu erwarten. Daher erscheint unmittelbar nach dem gegnerischen Schlag die Frage: Run to where. (Wohin willst Du rennen.) Die gewünschte Position kann per Joystick gewählt werden.

»Serve and Volley« ist eine besonders bemerkenswerte Sportsimulation, die jedoch nicht jedermanns Fall sein dürfte. Für ein Strategiespiel enthält es zuwenig Funktionen, für eine Sportsimulation wiederum eine ganze Menge Besonderheiten wie das Spiel gegen verschieden starke Gegner oder die Wahl der Bodenbeschaffenheit.

Serve and Volley

64'er WERTUNG: **8** von 10

Kriterium	Wertung
Spielidee	(Balken)
Grafik	(Balken)
Sound	(Balken)
Schwierigkeit	**variabel**

Sim City

SIMULATION

Ein Spiel für alle, die Fantasie und Ideenreichtum sprühen lassen möchten. Sinn von »Sim City« ist es, eine eigene Welt zu erschaffen. Ihr seid Herrscher dieser Welt und bestimmt, wie sie aussehen soll. Ihr könnt Häuser, Fabriken, Geschäfte, Straßen, Flughäfen und Schiffshäfen sowie vieles andere bauen. Ähnliche Spiele gab es zwar schon in der Urzeit der Computer (Hamurabi, König), doch dort wurde einem immer nur in Zahlen mitgeteilt, wie die Entscheidungen gewirkt haben. Bei Sim City ist das alles anders – man sieht förmlich, wie die Welt wächst und gedeiht (oder aber zugrunde geht). Sogar Autos und Bewohner sind sichtbar. Natürlich geht auch bei Sim City nichts ohne Geld. Am unteren Bildschirmrand erkennt man, wie gut die eigene Stadt finanziell dasteht. Man kann durch Heben oder Senken der Steuern die Einnahmen, aber auch den Fleiß der Bürger steuern. Eine Kostenleiste zeigt an, was einzelne Maßnahmen kosten. Wenn einem das Gelände zusagt, kann man nun mit dem Bau anfangen. Sollte ein Terrain nicht gefallen, kann sich der Spieler vom Computer ein anderes zusammenstellen lassen oder selbst eines entwerfen. Auf der Diskette sind schon einige Beispielstädte gespeichert, die man ansehen oder weiterentwickeln kann. Damit das Spiel aber nicht zu einfach wird, gibt es wie im richtigen Leben einige Katastrophen wie Feuer, Erdbeben und Sintfluten, manchmal nacheinander, manchmal gleichzeitig (Amen). Sim City ist alles in allem ein Spiel mit unglaublich vielen Möglichkeiten. Durch diese enorm vielen Variationen kann aus der kleinen Stadt ein enormes Imperium errichtet werden. Durch eigene Fantasie lassen sich immer wieder neue Spielabläufe inszenieren. Die geschickte Handhabung der finanziellen und technischen Mittel beeinflußt den Verlauf des Spiels. Auch nach vielen Wochen wird es nicht langweilig, weil ja jede Welt wieder anders ist. Sim City macht im wahrsten Sinne des Wortes süchtig. Also Vorsicht! Sonst findet Ihr Euch eines Tages als Bewohner von Sim City in Eurem Computer wieder.

Sim City

64'er WERTUNG: **8** von 10

Kriterium	Wertung
Spielidee	(Balken)
Grafik	(Balken)
Sound	(Balken)
Schwierigkeit	**mittel**

Kurz vor dem Ziel: Nerven wie Drahtseile sind gefragt...

Der Ski-Akrobat kurz vor dem Start

Skateball

ACTION GAME

Ihr lauft übers Eis, schießt den Ball am Gegner vorbei und faßt das gegnerische Tor ins Auge. Ein Druck auf den Joystick-Knopf – doch alles, was fällt, ist kein Tor, sondern Eure Spielfigur! Vor lauter Aufregung habt Ihr das schwarze Loch im Boden übersehen und müßt nun Euren Ersatzspieler ins Feld schicken.

»Skateball« bietet Besonderheiten, die das Spiel von anderen dieser Gattung abheben. Ein neues Spielprinzip feiert fröhliche Urständ': Fußball + Eishockey = Skateball.

Hindernisse sind z.B. Treib- und Tellerminen, Löcher im Spielfeld, Speere usw. Vermeidet jede Berührung, sonst kostet es Eurem Spieler das Leben. Andere Hürden sind weniger bedrohlich: Ihr werdet lediglich aufgehalten oder zurückgeschleudert (z.B. durch ein Faß oder eine Eisspalte). Nützliches könnt Ihr ebenso auf dem Eis finden: beispielsweise eine bewegliche Barriere. Hebt sich die Sperre, prallt ein Verfolger unweigerlich dagegen und wird gestoppt. Dann steht dem nächsten Torerfolg nichts mehr im Weg.

Man kann »Skateball« allein oder zu zweit spielen. Per Menü läßt sich eine Joystick- oder Tastatursteuerung einstellen, die High-score-Tabelle ansehen, das Team oder der Mannschaftsname ändern, zwischen Musik oder Spielsound wählen sowie der Level bestimmen. Bei der Teamauswahl könnt Ihr über das Fragezeichen- und Totenkopfsymbol Informationen zu den Eigenschaften der jeweiligen Spieler abrufen (z.B. deren Stärke). Die Figur läßt sich in acht Richtungen bewegen. Die Steuerung berücksichtigt das Verhalten der Spieler auf der Eisfläche.

Das Spielfeld erscheint dreidimensional und scrollt teilweise hin und her. Außerdem findet Ihr es komplett, aber verkleinert, mit Punktestand am unteren Bildschirmrand. Der Computer übernimmt den Torwart. Hat ein Spieler fünf Punkte erreicht, wird der nächsthöhere Level aktiviert.

Die Grafik ist zwar nicht berauschend, auch die Sprites sind etwas plump geraten, aber der Sound ist Spitze. Wer Sportspiele sammelt: dieses Game sollte unbedingt dazugehören!

Skateball

64'er WERTUNG **8** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

Ski or Die

SPORT SPIEL

Der Nachfolger zum erfolgreichen Rollbrettdisziplin-Mix »Skate or Die« wurde in die kalte Jahreszeit verlegt: »Ski or Die« bietet sechs neue Disziplinen mit Eis und Schnee. In Rodneys Hütte könnt Ihr Euch die High scores ansehen und Namen für den Turniermodus eintippen. Bei der Auftaktdisziplin »Snowboard Half-Pipe« schlittert Ihr mit einem Snowboard die eisige Bahn entlang. Hindernisse müßt Ihr umkurven. Das Aufsammeln von Pinguinen bringt Bonuspunkte. Zwei Minuten dauert die Fahrt durch den Eiskanal, an deren Ende ein Punktebonus für besonders trickreiche Übungen ausgeschüttet wird. Eine zünftige Abfahrt steht Euch bei »Downhill Blitz« bevor. Ihr steuert Euren Skifahrer aber nicht über eine gepflegte Piste, sondern quer durch unberührtes Tiefschneegebiet. Unebenes Gelände erfordert exakte Sprünge, gefährliche Abgründe mahnen zu vorsichtigem Fahren. Wer schnell am Ziel ist, kassiert entsprechend viele Punkte. Durch besonders elegante Sprungeinlagen verdient man sich Bonuspunkte.

Tricks und Kunststücke stehen bei »Aero-Aerials« im Mittelpunkt. Vor einer fünfköpfigen Computerjury habt Ihr drei Versuche, um möglichst gute Noten für Eure Trickski-Show zu sammeln. Zunächst saust Eure Spielfigur eine kleine Rampe herunter. Hier könnt Ihr für zusätzliches Tempo sorgen, indem Ihr den Joystick schnellstens nach links und rechts bewegt.

Der populärste winterliche Zeitvertreib neben Schneemannbauen ist eine Schneeballschlacht (auf gut Englisch »Snowball Blast«). Ihr müßt Euch blitzschnell in die Richtung drehen, in der die meisten Gegner stehen und sie mit gezielten Würfen treffen. Bonuspunkte gibt's, wenn Ihr Eskimos, Pinguine und Häschen erwischt.

Was den Spielwitz angeht, knüpft »Ski or Die« an Klassiker wie »Winter Games« an. Neben gut spielbaren Disziplinen überzeugt das Spiel vor allem durch witzige Aufmachung und viele kleine Gags. Das Programm macht auch alleine Spaß, aber erst im Wettkampf mit Freunden entfaltet es seine vollen Qualitäten.

Ski or Die

64'er WERTUNG **8** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

Ufo (bzw. Raumstation) auf breitester Front in Sicht!

Die Zauberkugel Starball soll Mirgal den Garaus machen

Space Rogue

ROLLEN SPIEL

Nach dem Öffnen der Game-Packung hält der Spieler neben der üblichen Reklame und einer Antwortkarte nicht weniger als sieben Gegenstände in der Hand: eine nicht kopiergeschützte Diskette (sehr erfreulich), eine originelle Bedienungsanleitung für ein Raumschiff vom Typ »Sunracer« (ziemlich abgegriffen), eine 16 Seiten umfassende Kurzgeschichte (höchst stimmungsvoll), eine Sternenkarte in Postergröße (echt farbig), eine sechsseitige Kurzreferenz (äußerst praktisch), einen Bastelbogen für zwei im Spiel vorkommende Raumschifftypen (recht bunt) sowie einen Hinweis auf einen galaktischen Spielautomaten namens »Hive!« (echt witzig). Der Spieler schlüpft in die Rolle eines angehenden Weltraumpiloten. Soeben hat er einen vernichtenden Angriff auf sein Raumschiff überlebt, weil er während der Attacke nicht an Bord war, sondern einen herrenlosen, durch die Weiten des Alls schwirrenden Raumer inspiziert. Da dieser »Sunracer« intakt ist, versucht der einsame Held eben damit sein Glück in den Weiten der Galaxie. Er kann sein neuerworbenes Schiff um alle drei Achsen drehen. Voraussetzung ist, mit der Tastatursteuerung Freundschaft zu schließen. Die daraus resultierenden Bewegungen vollziehen sich streng nach physikalischen Gesetzen und auch der Flug über mehrere Lichtjahre hinweg erfolgt nicht – wie sonst üblich – mittels »Raumsprung«, sondern durch den sog. »Wormhole-Effekt«. Alle Objekte im All seht Ihr in ausgefüllter 3-D-Vektorgrafik.

Befindet sich der Weltraumfahrer an Bord einer Raumstation, dann zeigt das Programm die Umgebung der Spielfigur in 2-D-Draufsicht. Hier kann der angehende Pilot nach einem mündlichen Examen seine Lizenz erwerben. Man sollte Handelsaktivitäten entfalten oder sich gelegentlich mit den Bewohnern der Raumstation zum gemütlichen Plausch zusammenfinden. Alles in allem kann man das Spielgeschehen in diesem Weltraumrollenspiel als gelungene Mischung zwischen den Klassikern Elite und Ultima bezeichnen. Gut geklaut ist nämlich manchmal immer noch besser als schlecht erfunden.

Space Rogue

64'er WERTUNG **8** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **hoch**

Spherical

STRA TEGIE

Der Drache Mirgal will die Herrschaft über die Welt übernehmen. Es gibt nur eine Waffe, ihn zu vernichten: den magischen Starball.

Welche Vorteile hat ein kleiner Zauberer in einem Jump'n'-Run-Spiel gegenüber einem gewöhnlichen Sterblichen? Richtig, die magischen Kräfte! Eure Aufgabe ist es, einer geheimnisvollen, rollenden Glaskugel (Starball) den Weg durch verschiedene Levels im Drachenschloß zu ebnen. Start- und Zielpunkt der Reise sind vorgegeben. Die Route, die Ihr einschlagen wollt, könnt Ihr aber weitgehend frei wählen. Damit es der Spieler etwas leichter hat, rotiert der Starball zu Beginn eines jeden Levels einige Sekunden, ohne sich von der Stelle zu bewegen.

Den Weg der Kugel säumen Steinquader, die der Magier an jeder beliebigen Stelle erscheinen und auch wieder verschwinden lassen kann. Allerdings gibt's auch Quader, die sich der Magie des Zauberers entziehen und unverrückbar stehenbleiben.

Gegenspieler des Magiers sind diverse Geister, Gespenster und Monster, die ihm durch bloßes Berühren Kraft und Magie entziehen. Als Waffen gegen diese Wesen stehen dem kleinen Zauberer verschiedene Gegenstände zur Verfügung: z.B. die Wunderkerze, die eine Kugel aus einer anderen Dimension herbeizaubert. Sie umkreist ständig den Zauberer und zerstört alle Angreifer. Oder die Wunderlampe, die dem Magier kurzzeitig Unsterblichkeit verleiht. Außerdem bekommt er durch viele Zaubertränke neue Energie, heroische Kräfte oder kann die Zeit stillstehen lassen. Sogar die Gesetze der Schwerkraft lassen sich durch Magie beeinflussen.

»Spherical« kann man alleine oder zu zweit spielen, dann ist es allerdings um einiges schwieriger. Über Menüs könnt Ihr die Hintergrundmusik auswählen oder ein Paßwort für beliebige Levels eingeben. Erfreulich: Das Spiel stellt einen Demo- und Trainermodus zur Verfügung!

Sound und Grafik bei diesem Jump'n'Run-Hit der neuen Generation sind exzellent gemacht und lassen kaum Wünsche offen.

Spherical

64'er WERTUNG **9** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **hoch**

Spidy trickst Mumien aus

Da wird jeder Stuntman blaß um die Nase...

Spiderman

ACTION GAME

Ebenso wie seine Kollegen Batman und Superman hat Spiderman eine recht schwere Mission zu erfüllen. Sein Gegner heißt Mysterio und er hat Mary Jane, die ehemalige Frau von Peter Parker alias Spiderman, entführt. Spiderman ist auf dem Weg, um seiner Frau zu helfen. Er hat dabei so manche Falle zu überwinden.

Sein Gegner Mysterio hat Mary Jane in die Rockwell-Filmstudios entführt. Dort muß Spiderman die Dame suchen. Der ehemalige Stuntman Mysterio hat die Räume des Rockwell-Studios mit Spezialeffekten so gestaltet, daß Spiderman einen gefahrvollen Weg zurücklegen muß, um bis an sein Ziel zu kommen.

Ihm stehen dabei sein Spinnennetz und seine spezielle Fähigkeit, an Wänden und an der Decke herumzuklettern, zur Verfügung. Mit dem Spinnennetz überwindet er Gräben und Abgründe. Die Gegner, die Mysterio ihm entgegenschickt, sind mechanische Mumien und intelligente Roboter. Seine Mission wird durch falsche Türen, elektrische Böden und bewegliche Plattformen erschwert. Berührungen mit den Fallen kosten den Spinnenmann immer wieder Teile seiner Kraft, und wenn er nicht rechtzeitig die Erholungsareale erreicht, verliert er sein Leben, und die Mission ist mißglückt.

Nach einer Kopierschutzabfrage in Form einiger Fragen zu den Hauptpersonen gelangt der Spieler in den ersten Raum, der schon voller Rätsel ist. Nun sind Tüftler und Geschicklichkeitsfanatiker gefragt.

Grafisch gefällt das Spiel gut, und die Steuerung der Spinne ist nach einigem Probieren ohne größere Schwierigkeiten zu handhaben. Die detailreich gestalteten und real animierten Sprites sind ein Leckerbissen für das Auge, und das Klettern an Decken und Wänden begeistert. Die Eingangsmusik wurde nicht in das Spiel integriert, was beim Spielen und vor allem beim Knobeln von Vorteil ist. Wer gern knifflige Rätsel löst, sollte dieses Abenteuer bestreiten, denn Spiderman ist eine gelungene Mischung aus Rätsel und Geschicklichkeit und kann den Spieler für lange Zeit an den Joystick fesseln.

Amazing Spiderman

64'er WERTUNG: **8** von 10

Spielidee	■■■■■■■■□□
Grafik	■■■■■■■■□□
Sound	■■■■□□□□□□
Schwierigkeit	**mittel**

Stunt Car Racer

ACTION GAME

Wer jetzt gelangweilt denkt: »Schon wieder ein Autorennspiel!«, den haut's vom Hocker, wenn er das Spiel gesehen hat: Es schlägt alles, was es auf dem C64 bisher an Rennsimulationen gab. Da fährt man nicht einfach nur über eine endlos lange Rennstrecke mit Kurven, Fähnchen, Bäumen und Öllachen. Die Rennstrecke ist eine achterbahnartige Konstruktion mit Steigungen, Gefällen, Steilkurven und Sprungrampen. Kommt man vom richtigen Weg ab, so dreht sich der Wagen nicht einfach um sich selbst, er stürzt viele, viele Meter in die Tiefe. Auch beim Fahrzeug des Spielers handelt es sich nicht einfach um einen Formel-1-Wagen: Das Vehikel ist eine wahre Rennrakete mit V8-Motor, Turbo-Booster, Überrollkäfig und einer Achsaufhängung, die selbst härteste Aufsetzer fast unbeschadet übersteht. Ihr beginnt das Spiel nach einigen Trainingsrunden in der vierten Stunt-Car-Liga. Hier muß der Spieler gegen zwei erfahrene Profis antreten. Durch Rennsiege und Rundenbestzeiten kann er Punkte sammeln und so von Liga zu Liga aufsteigen. Neben allen genannten Features zeichnet sich Stunt Car Racer vor allem durch exzellente Grafik und authentischen Sound aus. In schneller 3-D-Darstellung flitzt man über die Fahrbahn, auf die man zuvor mit einem Kran gehievt wurde. Vor sich sieht man den bullenstarken V8-Motor, der beim Zuschalten des Turbo-Boosters wild Feuer speit. Steilkurven kommen auf Euch zugerast, in denen der Wagen realitätsgetreu in Schräglage geht, man donnert Rampen hinauf, ohne zu sehen, was einen dahinter erwartet, und segelt unverhofft durch die Luft, wenn man eine Bergkuppe oder Steilkurve zu schnell angegangen ist. Das Ende solch unfreiwilliger Flüge ist dann eine gigantische Staubwolke, die der Wagen bei seinem Aufprall jenseits der meterhohen Rennstrecke verursacht. Insgesamt kann man »Stunt Car Racer« zu den absoluten Top-Games zählen. Es dürfte schwer sein, dieses brillante Autorennspiel noch zu überbieten. Es zeichnet sich vor allem durch eine ausgefallene Spielidee und hervorragende Grafik aus.

Stunt Car Racer

64'er WERTUNG: **9** von 10

Spielidee	■■■■■■■■■□
Grafik	■■■■■■■■■□
Sound	■■■■■■□□□□
Schwierigkeit	**mittel**

Maus Maximus sucht das verschollene Banner

Bei dieser Lady könnt Ihr den Wagen aufmotzen

Summer Camp

ACTION GAME

In 24 Stunden soll die Eröffnungsfeier des diesjährigen Sommerzeltlagers stattfinden. Problem ist nur, daß die »Stars and Stripes«-Fahne fehlt, die zur Eröffnung des Sommerlagers gehißt werden soll.

Maximus, eine schnuckelige Maus, setzt alles dran, die Fahne ausfindig zu machen, um die Zeremonie noch zu retten. Das jedoch ist nicht das einzige Problem für Maximus, denn auf seinem Weg hat er es mit allem möglichen Getier, wie Schlangen, Hunden, Stinktieren, Bienen und Geiern, aufzunehmen. Außerdem machen ihm bombenwerfende Helikopter das Leben schwer, und einige verwirrende Symbole bergen so manche Überraschung. Als Hilfe für unsere tapfere Maus stehen ihr Extras in Form von Symbolen wie Früchte, Fallschirme, Luftballons und Billardkugeln zur Verfügung. Mit den Luftballons und den Fallschirmen kann Maximus größere Strecken in der Luft überwinden, und die Billardkugeln eignen sich hervorragend, um den bösartigen Gegnern den Garaus zu machen. Früchte geben ihm Kraft und beschützen ihn vor seinen Widersachern, die ständig sein Lebenslicht ausblasen wollen.

Zack! Auf geht es, um das Banner zu suchen und mit den wenigen zur Verfügung stehenden Leben die gefährliche Aufgabe zu bestehen. Die Spielestory hört sich eigentlich recht einfach an, doch wer Summer Camp wirklich durchziehen will, sollte sich viel Zeit nehmen. Die Aufgabe ist nur für erfahrene Jump'n-Run-Freaks geeignet, was aber nicht heißt, daß Neulinge mit genügender Ausdauer nicht auch zum Erfolg kommen können. Nach jedem Level erwartet die kleine Maus ein Bonuslevel, in dem der Spieler seinen Punktestand auffrischen kann. Bei der Grafik haben sich die Programmierer besonders Mühe gegeben, denn die Screens und Sprites sind wirklich niedlich gemalt und in Form eines Comics gestaltet. Der Hauptheld Maximus ist ebenso wie seine Gegner schön gezeichnet und animiert. Der Sound klingt beschwingt, ist aber Geschmacksfrage, da er nach längerer Zeit doch ein wenig nervt.

Summer Camp

64'er WERTUNG **6** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **hoch**

Super Cars

ACTION GAME

Autorennspiele gibt es ja wie Sand am Meer, aber eine verrückte Kurvenjagd in der Zukunft ist doch was Besonderes. Das Rennen wird auf einer Strecke mitten in der Wüste auf hochmodernen Autos ausgetragen. Der Parcours setzt sich aus bedrohlichen Kurven, Geraden, Tunnels und Brücken zusammen. Außerdem erwarten den Piloten die unterschiedlichsten Hindernisse wie Schlamm-, Wasser- und Ölpfützen. In der Werkstatt, am Rande des Rennkurses, kann der Pilot, wenn genug Piepen auf dem Konto sind, seinen Wagen mit Extras und den verschiedensten Abwehrmitteln ausrüsten. Während des Kampfes um die Spitzenplätze muß der Pilot auf den Zustand des Wagens und der Reifen achten und immer einen Blick auf die Tankanzeige werfen, denn ohne Saft geht nichts. Setzt sich der Fahrer unter seinen Gegnern durch und kommt unter die ersten drei Plätze, macht er automatisch eine Runde weiter und der Spieler erhält eine Siegerprämie. In den Pausen zwischen den Rennen kann ein Pitstop eingelegt werden, um den Wagen auf Vordermann zu bringen. Sind alle Rennen einer Runde absolviert, gibt es ein Paßwort, mit dem zu späterer Zeit immer wieder in höheren Leveln der Wagen an den Start gebracht werden kann und der Fahrer erneut der Kampf um vordere Plätze beginnt.

Auf den ersten Blick ist der Betrachter recht verdutzt, wenn er das Spiel sieht. Denn Spektakuläres bietet die Grafik des Spiels nicht und der zukünftige Joystickpilot ist eher entsetzt beim ersten Blick auf den Bildschirm. Die Sprites sind einfach und die Hintergrundgrafik recht eintönig, aber ordentlich gezeichnet. Das Scrolling aber und die recht intelligente Steuerung der gegnerischen Gefährte beeindrucken und werten das Spiel auf. Die anfangs recht schwer zu handhabende Steuerung des Spiels läßt recht schnell Frust aufkommen. Aber wenn man erst einmal eingefuchst ist und die Kurven ohne größere Probleme nimmt, dann kann dieses Game echt süchtig machen und die Versuchung ist groß, den Finger nicht mehr vom Feuerknopf, sprich den Fuß vom Gaspedal zu nehmen.

Supercars

64'er WERTUNG **8** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

In dunklen Gebäuden warten schwierige Situationen

Geschicklichkeit ist gefragt, um die Steine zu stapeln

Tau Ceti

ADVENTURE

Im Jahr 2090 wird der Planet »Tau Ceti« im dritten Sternensystem kolonisiert. Eine Epidemie tötet den Großteil der jungen Bevölkerung. Als 20 Jahre später ein Serum gegen die Seuche gefunden wird, startet ein neuer Kolonisationsversuch. Die riesigen Raumschiffe mit den Kolonisten verschwinden jedoch spurlos, kurz nachdem sie auf Tau Ceti landen. Der Grund: Ein Meteor ist auf »Tau Ceti« eingeschlagen und hat das Verteidigungssystem durcheinandergebracht. Alles, was sich bewegt, sieht es als unerwünschten Eindringling an: Die Raumschiffe wurden zerstört! Mit einem Bodengleiter macht Ihr Euch allein auf den Weg, um den Verteidigungscomputer auszuschalten. Taktik, Feuerkraft und gefühlvolle Steuerung werden vom Piloten verlangt. Die 32 Städte des Planeten Tau Ceti sind gut abgeriegelt: Ihr steht Eurem eigenen Verteidigungssystem nämlich als Feind gegenüber! Manche Städte sind nachlässig gesichert, vor anderen Stadtgrenzen erwarten den Bodengleiter schwere Geschütze, Minenfelder und angriffslustige Roboter. Mit Laser, Raketen und Leuchtbomben sollte der Pilot vorsichtig umgehen. Es ist nicht nötig, jeden Teil eines Warnsystems auszuschalten, wenn es keine Angriffe startet. Der Bildschirm ist die komplette Steuerzentrale des Bodengleiters. Ein Cockpit-Fenster ermöglicht die Sicht nach draußen. Der Bordcomputer gibt Auskunft über Schäden. Innerhalb der Stadtgebäude dokumentiert er den Spielverlauf und informiert über den Planeten. Kompaß und Scanner unterstützen die Orientierung im Weltraum. Die wichtigste Aufgabe ist, die Gebäude zu durchsuchen. Dort findet der Pilot oft Einzelstücke eines Kühlsystems. Insgesamt 40 Teile müssen gefunden und richtig zusammengesetzt werden. Dann könnt Ihr es im Reaktor der Stadt Centralis installieren. Einmal in Gang gesetzt, verhindert es die Stromzufuhr zum ausgeklinkten Verteidigungscomputer. Daß dies jedoch nicht so einfach ist, wird jeder nach kurzer Spieldauer merken.

Tau Ceti

64'er WERTUNG **8** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **hoch**

Tetris

STRATEGIE

Keine 30seitige Hintergrundstory, keine Extrawaffen und auch keine umwerfenden Grafiktricks: »Tetris« fällt schon ein wenig aus dem Rahmen. Es ist ein Spiel mit einer sehr einfachen Idee, die man geradezu als genial bezeichnen kann. Das Knobelspiel kann sich mit den Suchtprogrammen »Shanghai« und »Boulder Dash« messen. Diese »spanischen Stiefel« für den Kopf hat sich der Sowjetrusse Alexei Pajitnov ausgedacht und durch sein verblüffend einfaches Spielprinzip Weltruhm erlangt.

Die Spielfläche ist zu Beginn vollkommen leer. Dann fällt eine geometrische Spielfigur nach der anderen vom oberen Spielfeldrand herunter, es ist aber immer nur eine gleichzeitig unterwegs. Während die Figur nach unten schwebt, kann man sie nach rechts und links steuern und sogar um die eigene Achse drehen, bis sie schließlich am Boden des Spielfeldes landet.

Im Laufe der Zeit bildet sich so ein regelrechter Stapel von Figuren. Wenn der obere Bildrand erreicht ist, wird das Spiel beendet. Bilden die Figuren eine horizontale Linie (füllen sie also das Spielfeld von rechts nach links oder umgekehrt aus), verschwindet die Linie. Dadurch bekommt der Spieler Punkte in der High-score-Liste und natürlich auch ein wenig Luft, da die Bauklotzmasse auf dem Bildschirm schrumpft.

Das Spielprinzip mag ein wenig dünn erscheinen, doch sollte der Betrachter nicht zu voreilig urteilen. So einfach das Spiel auch ist, das Hantieren am Joystick und das Schieben und Drehen der geometrischen Bausteine macht schlichtweg einen Heidenspaß. Keine Runde ist wie die andere, da die Figuren per Zufall ausgewählt werden. Außerdem gibt es noch zehn Temporunden. Wenn es in den ersten paar Leveln noch gemächlich vorangeht, muß der Spieler aber spätestens ab Level sechs mit einem doch sehr rasanten Tempo rechnen.

Die Grafik des Spiels ist schlicht und einfach, aber dafür spendiert das Game sehenswerte Titelbilder. Musik läuft natürlich auch, während des Spiels ist ein tolles Stück mit integrierten Digieffekten zu hören. Tetris ist und bleibt der Klassiker der »Gehirnmartern«.

Tetris

64'er WERTUNG **8** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **variabel**

Gekracht hat's schneller, als Ihr Euch gedacht habt...

Mit vollem Speed durch die Wüste

Test Drive/ The Duel

SIMULATION

Diese Computersimulation erfüllt den Wunschtraum vieler: einmal mit einem Edel-Nobel-Rennwagen durch die Gegend zu jagen!

Mit quietschenden Reifen geht's um die Kurve. Schnell mal runterschalten, um den LKW zügig zu überholen. Hoppla, da kommt einer auf der Gegenfahrbahn – Gang runter, Überholmanöver abbrechen! Vorsicht: Öl auf der Fahrbahn! Jetzt endlich gerade und übersichtliche Strecke, auf der Ihr gefahrlos, aber rasch überholen müßt.

Nein, wir rauschen nicht im Trans AM von Michael Knight über Amerikas Landstraßen, sondern sitzen mit dem Joystick vor dem C64 und spielen Testfahrer. **»Test Drive«** simuliert fünf verschiedene Autotypen, mit denen Ihr über eine Landstraße preschen könnt. Es geht nicht nur darum, die gesamte Strecke zu bewältigen, es sollte auch in möglichst kurzer Zeit geschehen.

Deshalb müßt Ihr fahren, als säße Euch der Teufel im Nacken (allerdings nur im Computerspiel!). Oft gerät der Höllenfahrer in prekäre Situationen, z.B. beim Überholen. Auch die Radarkeule ist eine böse Falle. Denn als notorischer Raser seid Ihr ein gefundenes Fressen für unsere Freunde und Helfer, die Polizisten. Die warten nämlich nur darauf, daß jemand mit 100 oder 150 Sachen an ihnen vorbeirauscht. Allerdings hat der Testfahrer Vorsorge getroffen: Sein Wagen ist mit einem Detector ausgerüstet, der die Radarfalle akustisch und optisch rechtzeitig meldet. Dann heißt's bremsen, sonst verfolgt Euch der Streifenwagen und möchte Euch stoppen. Natürlich gibt's auch die andere Alternative (bekannt aus unzähligen Krimiserien): Gas geben und abhauen!

Wenn's heftig kracht und die Fensterscheibe Sprünge bekommt, habt Ihr einen Unfall gebaut. Fünfmal darf Euch so ein »Crash« passieren, beim sechsten Mal heißt es »Game over«. Ebenso, wenn Ihr die Stopversuche des Streifenwagens mißachtet und so unweigerlich aufs Polizeiauto auffahrt.

Schnelle Autos sind bekanntlich große Benzinschlucker. Ihr müßt also zwischendurch auch mal tanken. An der Zapfsäule erhaltet Ihr Kommentare über Eure Fahrweise. Die Punkteverteilung hängt von der Durchschnittsgeschwindigkeit ab.

Grafisch gibt's an »Test Drive« wenig auszusetzen. Die Straße bewegt sich zwar ein bißchen ruckartig, aber die Landschaft wirkt nach einiger Zeit langweilig, weil sich trotz unterschiedlicher Streckenabschnitte nichts ändert. Lob verdient dagegen die Möglichkeit, zwischen fünf Fahrzeugtypen auswählen zu können. Die Vor- und Nachteile der einzelnen Modelle habt Ihr schnell herausgefunden.

Die Nachfolgerversion **»The Duel – Test Drive II«** hat sich auf zwei ganz heiße Öfen spezialisiert: Ihr könnt zwischen einem Porsche 959 und einem Ferrari F40 wählen. Bei diesem Spiel geht es um ein Wettrennen gegen die Uhr oder den Computer, der das andere Fahrzeug simuliert. Zu Beginn besitzt Ihr ebenfalls fünf Leben. Bei Unfällen oder Unebenheiten in der Straße, über die Ihr hemmungslos hinwegdonnert, nimmt diese Anzahl jedoch rasch ab. Schafft Ihr es aber, die nächste Tankstelle unfallfrei zu erreichen, bekommt Ihr ein weiteres Leben dazu.

Vor dem Rennen lassen sich der Schwierigkeitsgrad, das gewünschte Auto und die Fahrstrecke wählen. Voraussetzung: Man muß sich noch zusätzliche »Scenery-Disks« kaufen. Mit dem Schwierigkeitsgrad könnt Ihr auch bestimmen, ob Ihr während des Rennens Automatik- oder ein normales Schaltgetriebe verwenden wollt.

Bei der Vorstellung der beiden Fahrzeuge muß man der Grafik höchstes Lob zollen. Auch bei der Fahrstrecke und der Armaturenanzeige haben die Programmierer das Letzte aus dem C64 herausgeholt. Die anderen Autos, die die Straßen ebenfalls unsicher machen, wirken dagegen recht klobig: Die Abstufungen der verschiedenen Autogrößen (wenn z.B. ein Fahrzeug vor Euch herfährt) sind sehr grob geraten. Man kann daher die Abstände nur schwer einschätzen und darauf reagieren.

Ins Fahrverhalten der Wagen hat man so ziemlich alle physikalischen Gesetze eingebaut.

Test Drive/The Duel

64'er WERTUNG **8** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

Ein gezielter Schuß macht Panzer kampfunfähig

Es klappert die Kugel im simulierten Holzlabyrinth

Thunder Blade

ACTION GAME

Ein Land wird von den Truppen eines Diktators überfallen: Ihr verteidigt die Bevölkerung mit einem Kampfhubschrauber. Es ist nur eine Frage der Zeit, wann die Regierung gestürzt wird. Plündernde Eindringlinge haben das Militär bereits zur Aufgabe gezwungen. Doch eine Hoffnung scheint es noch zu geben: Man vertraut Euch das allerneueste und modernste Fluggerät an. Der hochmoderne Kampfhubschrauber »Thunder Blade« soll Euch helfen, das Unmögliche wahr zu machen. Thunder Blade ist eines der typischen Ballerspiele, ohne größeren Sinn und Hintergrund. Trotzdem: nicht schlecht! Die zu erfüllende Mission erfordert exakte Joystick-Führung und schnelle Reaktionen. Das Spiel ist in vier Operationsgebiete aufgeteilt. In allen Abschnitten gilt es sowohl Boden- als auch Luftstreitkräfte aus zwei verschiedenen Blickwinkeln zu überwältigen. Zunächst überfliegt Ihr ein Gebiet. Jetzt greifen die Feinde von unten an. Alle Gegner sind nur aus der Vogelperspektive erkennbar. Im zweiten Teil eines Operationsgebietes fliegt man den Feinden entgegen. Der Kampf findet nun direkt vor der Nase statt. Am Ende eines jeden Gebiets steht eine Hauptfestung, die man vernichten muß. Thunder Blade ist ziemlich schwierig. Das erste Operationsgebiet ist zwar relativ einfach zu meistern, der zweite Abschnitt verlangt aber ungleich mehr Können am Joystick. Hier geht es nicht mehr darum, Häusern auszuweichen und Feinde unschädlich zu machen, sondern engstehende Säulen zu passieren und schmale Brücken zu durchfliegen. Und überall lauert der Feind. Das Spiel ist toll gemacht und voller Spannung. Feinde könnt Ihr über- aber auch unterfliegen. Sie werden größer, wenn sich der Hubschrauber dem Boden nähert, und kleiner, wenn er sich entfernt. Gut digitalisierter Sound untermalt die Mission. Leider steht bei vielen Programmierern ein technisch tolles und interessantes Spiel meist in direktem Zusammenhang mit Gewalt. Schade! Ein ähnliches Spiel mit friedlicher Handlung wäre bestimmt nicht schlechter gewesen.

Thunder Blade

64'er WERTUNG **8** von 10

Spielidee	▇▇▇▇▇▇
Grafik	▇▇▇▇▇▇▇▇
Sound	▇▇▇▇▇▇▇▇▇
Schwierigkeit	**hoch**

Tilt

STRATEGIE

Auf der Suche nach neuen Ideen für Computerspiele hielten Programmierer schon immer nach Vorbildern aus dem Lager der computerlosen Spiele Ausschau. Ratternde Flipper wurden als »David's Midnight Magic« oder »Time Scanner« ebenso auf dem C64 simuliert wie »Monopoly«. Ein Freizeitklassiker ist in den letzten Jahren bei der allgemeinen »Softwarerisierung« stets vergessen worden: die meist hölzernen Labyrinthe, deren Lage man mittels zweier Drehregler kippen kann. Sinn der Rumklapperei ist es, eine Kugel an diversen Löchern vorbeiratttern und das Zielfeld erreichen zu lassen. Mit »Tilt« könnt Ihr das fröhliche Kippen und Kullern jetzt auch per Joystick auf dem C64 stattfinden lassen. Die Steuerung ist einfach: Durch Bewegen des Joysticks in eine der vier Himmelsrichtungen wird das Spielfeld entsprechend gekippt, was Auswirkungen auf die Rollrichtung des Balls hat. Anders als beim Vorbild ist das Spielfeld bei Tilt nicht mit Löchern gespickt. Dafür dürft Ihr die Ränder nicht berühren: Kollisionen werden mit Energieabzug bestraft. Ganz neu ist die Idee mit den Barrikaden, die an einigen Stellen das Spielfeld blockieren. Durch Druck auf den Feuerknopf laßt Ihr sie verschwinden. Da die lästigen Klötze schleunigst wieder auftauchen, dürft Ihr erst aufs Knöpfchen drücken, wenn die Kugel sich unmittelbar vor der Barrikade befindet – reine Timing-Sache. Erreicht man das Ziel, geht das Spiel bei einem neuen, anders gestalteten Labyrinth weiter. Insgesamt sind etwa ein Dutzend solcher Levels im Spiel enthalten, die allmählich immer schwieriger werden. Die Spielidee ist frappierend simpel, trotzdem solltet Ihr sie nicht vorschnell verdammen. Gute Reflexe und schnelles Kippen sind gefragt, um die Kugel heil ans Ziel zu bugsieren – Mann, macht das Spaß! Tilt ist sicher nicht das Megaprogramm, mit dem man sich mehrere Stunden am Stück beschäftigt, doch als gelegentliches Zwischendurchspielchen ist es gerade richtig – auch wenn Grafik und Sound eher schlicht sind.

Tilt

64'er WERTUNG **7** von 10

Spielidee	▇▇▇▇▇▇▇
Grafik	▇▇▇▇▇
Sound	▇▇▇▇▇
Schwierigkeit	**einfach**

T

Quaid muß jede Menge Abenteuer bestehen

Frage- und Antwortspiel in fremden Galaxien

Total Recall

ACTION GAME

Eine Erinnerungsimplantation und ein Besuch bei Rekall konnten Quaid bisher nicht helfen, seine wahre Identität herauszufinden. Nun ist er auf dem Weg, um den roten Planeten Mars zu erreichen und seine Vergangenheit zu erforschen.

Das Sience-fiction-Abenteuer mit Muskelpaket Arnold Schwarzenegger zog die Leute in die Kinos wie die Maus zum Speck. Ocean hat sich nun an der Umsetzung versucht. Nach dem Laden und Starten erscheint auf dem Bildschirm Arnold, wie er leibt und lebt. Die Umsetzung des Kinoerfolges hält sich im Szenarium wesentlich an das Vorbild aus den Lichtspielhäusern. Im Jump'n' Run-Stil kämpft sich der wissensdurstige Quaid von einem Hotel durch die Stadt zu einer Telefonzelle am anderen Ende der City. Der Polizeichef der Stadt namens Richter und seine Handlanger setzen alles daran, Quaid an seinem Unternehmen zu hindern. Unterwegs muß er zu seinem Schutz nach Waffen und Sauerstoffvorräten suchen. Ist die Telefonzelle erreicht, erhält Quaid wertvolle Informationen und verduftet mit einem gestohlenen Automatentaxi. Richter verfolgt ihn hartnäckig, und die nächste Aufgabe besteht im Abhängen der Verfolger. Ist der rote Planet erreicht, muß sich der Held durch die Höhlen auf dem Mars kämpfen und das Versteck der Rebellen ausfindig machen. Ohne diese kann Quaid den Planeten nicht vorm Untergang retten. Die Umsetzung von Kino auf Computer bereitet bekanntermaßen einige Probleme. Das Spiel hält sich in diesem Falle weitgehend an das Szenario und versucht die wesentlichen Teile des Films wiederzugeben. Die Intrografiken sind wirkliche Meisterwerke. Die Pixelpracht wird sicher nicht nur Freunde von Arnold Schwarzenegger beeindrucken. Im Spiel gibt es gut animierte und dargestellte Sprites zu bewundern. Die Screens sind ordentlich gestaltet und die Musik paßt auch zum Game, obwohl nichts Außergewöhnliches aus dem Lautsprecher hallt. Das Spiel läßt sich allerdings recht eigenwillig steuern, da die Spielbarkeit ebenso schwer ist, wie des Helden Aufgabe.

Total Recall

64'er WERTUNG **6** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **extrem hoch**

Trivial Pursuit Genus II

STRATEGIE

Die Story versetzt den Spieler ins nächste Jahrhundert. Die Erde ist ein sterbender Planet. Ihr seid mit der Aufgabe betreut worden, die menschliche Zivilisation auf den einzigen bewohnbaren Planeten außerhalb des Sonnensystems zu bringen: Genus II. Jeder Spieler steuert eine Rakete, mit dem Ehrgeiz, zuerst auf dem Zielplaneten anzukommen. Der Weg führt durch sechs Galaxien, die alle aus zahlreichen Planeten bestehen. Diese Himmelskörper sind Zwischenstationen. Ihr findet dort Wissenssteine, die für den Sprung in die nächste Galaxis notwendig sind. Diese gibt es jedoch nur bei einer richtig beantworteten Frage. In jeder Galaxis könnt Ihr frei herumfliegen. Würfeln entfällt. Statt dessen ist manchmal der Planetenname der Schlüssel zum gesuchten Fragentyp. So haben z.B. alle Fragen der Planeten mit der Endung »Ceti« etwas mit Wissenschaft zu tun. Ihr braucht aber mit den Fragen eine gewisse Erfahrung, um den Schlüssel zu finden.

Habt Ihr sechs bestimmte Gegenstände entdeckt, heißt man Euch auf Genus II willkommen. Dort erwartet Euch der letzte Test: Die Weisen des neuen Heimatplaneten wollen sich vom Wissensstand der zukünftigen Mitbewohner überzeugen. Wenn der antwortende Spieler den Anforderungen gerecht wird, sind die Mitspieler nochmals am Zug. Diese suchen dann nämlich eine Frage aus einem Wissensgebiet aus, auf dem der potentielle Sieger bisher ziemlich mies war. Mit der Genus II-Version wurde versucht, aus einem typischen Brettspiel ein Computerspiel zu machen. Leider hat man hier die witzigen, auflockernden Details von »Trivial Pursuit I« vergessen. So wirkt Genus II relativ nüchtern. Die Sounds sind zu kurz gekommen: Sie entsprechen nicht dem C-64-Standard. Manche Lieder sind nur sehr schwer zu erkennen. Auch die Grafik hätte man sicher liebevoller gestalten können.

Trivial Pursuit Genus II

64'er WERTUNG **7** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

Kampf Morguls Geschöpfen

Abenteuer in verborgenen Gewölben

Turrican

ACTION GAME

Seit Stunden schon irre ich ziellos und abgehetzt durch die endlosen Weiten von Level 1. Dabei hatte doch alles so gut angefangen: Zunächst hatte ich meine Bewaffnung durch einige Bonuspunkte aufgewertet. Die erste größere Hürde war dann ein gewaltiges Unwetter, das mit Blitz und Donner auf mich losging. Das kostete mich wertvolle Energie, ich konnte mich jedoch zum Glück mit weiteren Bonuspunkten und einer waghalsigen Flucht in Sicherheit bringen. Da war da noch der Wasserfall, den ich beim Kampf mit unzähligen Aliens übersehen hatte. Und wieder eines meiner kostbaren Leben futsch. Wie ein Wilder sprang ich von Ebene zu Ebene, probierte mit der Zeit alle mir zur Verfügung stehenden Waffen aus (und das sind nicht gerade wenige) und entdeckte immer wieder neue Räume und Gegenden. Und das alles, wohlgemerkt, im ersten Level dieses Riesenwerks.

Turrican zeichnet sich vor allem durch seine gigantischen Ausmaße aus. Nicht weniger als 1000 Bildschirme muß der Spieler auf seinem Weg durch das Spiel hinter sich bringen. Diese sind in 13 verschiedene Levels aufgeteilt, die sich allesamt durch hervorragende Grafiken und guten Sound auszeichnen.

Auf seinem Weg begegnet der Spieler 50 verschiedenen Aliens, jeder Level wird zudem von einem riesigen Endmonster bewacht, die dem Mann im Titanpanzer das Leben zur Hölle machen.

Die Hintergrundstory des Spiels ist knapp ausgefallen: Turrican muß einen Angst und Schrecken verbreitenden Morgul jagen, der sich durch Dreiköpfigkeit und Unauffindbarkeit auszeichnet. Vom Gelingen der Mission hängt die Existenz der Menschheit und der Fortbestand des Universums ab. Alles in allem ist Turrican ein sehr gutes Ballerspiel, das sich vor allem durch Voluminosität und hervorragende technische, grafische sowie musikalische Umsetzung auszeichnet. Das Spiel verspricht wochenlangen Spielspaß und die gelungene Mischung aus Abenteuer und Action fesselt an den Joystick. Kleiner Minuspunkt am Spiel ist die magere Hintergrundstory.

Turrican

64'er WERTUNG **9** von 10

Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	**hoch**

Turrican II

ACTION GAME

Wer schon Spaß am Kampf gegen den bösen Morgul hatte, der kann sich auf ein neues Abenteuer mit dem Helden im Panzer freuen.

Auf dem Planeten Landorin kämpfen einige mutige Rebellen gegen eine Schar heimtückischer Maschinen. Der ungleiche Kampf endete mit einem Sieg der mechanischen Wesen und die Überlebenden des einst blühenden Planeten fliehen aus ihrer Heimat. Vor ihrer Flucht konnten die armen Wesen noch eine Botschaft ins Universum senden. Turrican nimmt das Wagnis der Rettung auf sich und tritt den Maschinenwesen und deren Helfershelfern in einem gefährlichen Abenteuer gegenüber. Durch fünf unterschiedliche Welten führt der Weg des Kämpfers. Die Ein- und Ausgänge der einzelnen Welten des Planeten Landorin werden durch Riesenmaschinen bewacht und nach halber Wegstrecke muß Turrican geschickt ein Raumschiff lenken, um die unnahbaren Gegner zu besiegen.

Der zweite Teil des Turrican-Abenteuers ist ohne Zweifel ein Super-Game. Die vom ersten Teil bekannten Waffen und Extras wurden erweitert und die einzelnen Level satt mit neuen Gegnern und Überraschungen bestückt. Das Suchen nach Extraleben ist ebenso notwendig. Die Grafik ist wie beim ersten Teil der Mission exzellent, und man staunt nur, was aus der Brotkiste vom Programmierer rausgeholt wird.

Unzählige gegnerische Sprites tummeln sich auf dem Bildschirm und die Endmonster sind größer, als jemals gesehen. Das Scrolling in alle »Himmelsrichtungen« besticht durch seine Exaktheit und als Krönung wird in drei Leveln noch ein Parallax-Scrolling gezeigt, wie man es noch nie auf dem C64 sah. Die Titelmelodie und die Game-Sounds runden den sehr guten Eindruck des Spiels ab. Musik während des Spiels gibt es leider nicht, aber dann hätte man sicher den Programmierer beim Mikroprozessorschutz verklagen müssen. Das Game ist Beispiel für sehr gute Programmierung und es wurden hier die Grenzen des Machbaren auf dem C64 ausgelotet. Fazit: An diesem Spiel kommt keiner vorbei!

Turrican II

64'er WERTUNG **10** von 10

Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	**schwer**

Auch das Schwimmen will gelernt sein

Meisterschaften der Saurier-Galopper?

Teenage Turtles

ACTION GAME

Hat man so was schon gehört: Mutierte Kampfschildkröten kommen aus der Kanalisation und kämpfen gegen das Unrecht. Fast jeder kennt sie aus dem Fernsehen, Kino oder Comic, die Teenage Mutant Hero Turtles. Die gepanzerten Reptilien schlagen sich durch den kriminellen Dschungel von New York und jagen den Bösewicht Shredder. Dieses äußerst gefährliche Individium hat sich mit Horden angriffslustiger Kämpfer umgeben, die den vier Schildkröten das Leben schwermachen und beim Kampf, Auge in Auge, alles abverlangen. Durch sechs New Yorker Stadtteile müssen die Ninja-Turtles, um dann endlich ihrem Widersacher gegenüberzustehen und die schöne April O'Neil zu befreien.

Eigentlich ein recht schönes und interessantes Szenario für ein Action-Game. Aber weit gefehlt, die sympathischen kleinen Mutanten werden mehr oder minder zu einer Suppeneinlage verarbeitet. Nur mit viel Geduld und Fingerspitzengefühl kann man die Pizza-Ninjas, ohne größere Verluste, an ihr Ziel bringen, denn die Steuerung ist ungenau und das ganze Spiel ist doch ein wenig schwer zu spielen.

Die Farbzusammenstellung und die grafische Gestaltung der Level ist doch ein wenig mißglückt, denn wenn die grünen Kerle die Kanalisation verlassen, betreten sie doch ein recht trostloses New York. Die eigentlich recht nett animierten und detailgetreu dargestellten Schildkrötenhelden sind das Highlight der Grafik. Sie sind detailgetreu gemalt und animiert. Die Musik ist passend, aber mit zunehmender Spieldauer nervt die Arbeit des Soundchip. Auf das Speichern von Spielständen, wie in der Anleitung beschrieben, muß der Spieler verzichten und die recht augenunfreundlicher Gestaltung der Eingangscodes hätte sicher auch günstiger gestaltet werden können.

Teenage Turtles

64'er WERTUNG 6 von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **hoch**

Ugh-Lympics Caveman

ACTION GAME

Die Elite der Neandertaler tritt bei »Caveman Ugh-Lympics« zum Wettkampf an. Mit wehenden Fellen hopsen sie über Dinosaurier oder flüchten vor Tigern. Zur Zeit befindet sich die Schädelplatte des Reptils auf 22 Fuß Höhe. Der zum Wettkampf angetretene Höhlenmensch nimmt Anlauf, sticht den Stab in den Boden und springt in den Abgrund, verloren. Die »Latte« liegt jetzt nur noch bei 20 Fuß Höhe. Dieser Sprung gelingt. Caveman Ugh-Lympics bringt die Olympiade der Urmenschen auf den Bildschirm. Die Sportarten sind allerdings gewöhnungsbedürftig. Angeboten werden neben dem oben beschriebenen »Stabhochsprung«: Matetoss – Frauenweitwurf. Diese steinzeitliche »Disziplin« ähnelt dem heutigen Hammerwerfen, nur wird statt des Hammers die eigene Frau geschleudert. Saber Race – Weglaufen vor dem Säbelzahntiger. Fire Making – Feuerreiben: Es gilt, zwei Holzstäbe häufig schnell aneinanderzureiben und mit den Funken Feuer zu machen. Clubbing – Keulenkloppen. Möglichst häufig wird mit der Holzkeule auf die Birne des Gegners geschlagen. Dino Race – Wettrennen auf dem Dinosaurier. Hoch zu Saurier geht es möglichst schnell über Felsen und Flüsse. Bevor das Turnier beginnt, kann sich der Spieler einen Höhlenathleten aussuchen. Der Gegner ist sehr schnell mit der Keule, und auch der härteste Urschädel hält die Schläge auf die Dauer nicht aus. Der fremde Sportler sieht in die angegebene Richtung, und... großen Spaß macht das Frauenweitwerfen, auch wenn es merkwürdig klingt. Je schneller der Joystick gedreht wird, desto weiter fliegt die Gattin. Nach der Landung bewertet sie die Leistung des Ehemannes: Daumen nach oben bedeutet gut, nach unten – weiterüben. Einziger Kritikpunkt an diesem ungewöhnlichen Spiel ist die Grafik. Die Konturen der Menschen und Tiere könnten sorgfältiger gearbeitet sein.

Caveman Ugh-Lympics

64'er WERTUNG 7 von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

In »Ultima V« stecken unzählige, witzige Details

Alte Bekannte aus früheren Versionen trefft Ihr in »Ultima VI«

Ultima V – VI

ROLLENSPIEL

Es geht um Landespolitik mit viel diplomatischem Gespür und ein kniffliges Zaubersystem. Nachdem Ihr in »Ultima IV« nach einer besseren Lebensart gesucht habt, dürft Ihr in »Ultima V« dem Land Sosaria wieder einmal aus der Patsche helfen. Der König Lord British hatte eine Expedition in die Unterwelt unternommen, doch nur ein blutüberströmter Chronist kehrt nach einer Woche aus den Dungeons zurück. Nachdem man ihn verarztet und beruhigt hat, berichtet er, daß Lord British verschollen sei. Es ist nicht auszuschließen, daß er gar nicht mehr lebt. Nach der Staatstrauer wird die Lage im Land unsicher. Bevor Anarchie ausbricht, übernimmt Ritter Blackthorne das Ruder. Doch er macht eine mysteriöse Wandlung durch: Er nimmt die Gesetze sehr wörtlich, läßt keine Gnade walten und verhält sich ziemlich widerwärtig. Ihr sollt die Dinge wieder in Ordnung bringen. Mit »Ultima V« hat Richard Garriott einen weiteren Standard für Rollenspiele gesetzt. Neben den Städten darf man jetzt auch kleine Dörfer und Hütten erforschen. Das Kampfsystem wurde wesentlich verbessert. Kämpfe sind zwar wichtig, aber nicht Hauptzweck des Spiels. Um es zu lösen, müßt Ihr in über 30 Städten mit mehr als 400 Personen sprechen und ihnen Informationen entlocken. Sechzehn Einwohner wollen Euch begleiten, aber nur sechs Leute haben Platz in Eurer Party. Ihr müßt nicht bei ein und derselben Besetzung bleiben: Unerwünschte Reisegefährten lädt man einfach am nächsten Gasthof ab. Wenn Ihr später dorthin zurückkehrt, sitzt der arme Tropf immer noch da. Für Zauberkundige gibt's ein kniffliges Magiesystem, das auf Silben basiert. Zusätzlich braucht man verschiedene Zutaten, um einen Zauber zu erzeugen. Viele kleine Details wie Tag- und Nachtzyklen, grafisch unterschiedliche Dungeons und schöne Packungsbeigaben machen Ultima V zum Edelrollenspiel. Einige Quick-Tips: Das Paßwort für den Widerstand heißt »Dawn«, das der Unterdrücker »Imperia«. Im Schloß des Diktators Blackthorne wimmelt es von Fallgruben, den »Skull Key« setzt Ihr vor dem Eingang zu Lord Britishs Kammer ein. In diesem Raum findet Ihr einen fliegenden Teppich. Die Skull Keys öffnen auch die magisch verschlossenen Türen. Einen praktischen Dietrich dazu findet Ihr in einem Baumstumpf in Minoc. Wenn Ihr Geld ausgeben wollt, könnt Ihr ihn auch von Kristin Serpent's Hold kaufen. Bei Nacht zeigt das Spyglass, welche Städte von den Shadowlord als nächstes angegriffen werden. Diesen Ferngucker erhaltet Ihr bei Lord Seggalion in Farthrin. Bei Lord Michael gibt's den Grappler, mit dem die Party hohe Gebirge überqueren kann. Außergewöhnlich friedlich geht's im noch besseren Nachfolger zu: Bei »Ultima VI« überwiegt das Gute. Die Geschichte: In der Fantasiewelt »Sosaria« tauchen aus dem Nichts Horden der geflügelten Gargoyles auf und versetzen die Bevölkerung in Angst und Schrecken. Sie morden jeden, der sich ihnen in den Weg stellt. Der Spieler wird vom König beauftragt, den rasenden Unholden Einhalt zu gebieten. Mit der Zeit wird ihm klar, warum sich die Gargoyles so aufführen. In ihren Augen personifiziert der Spieler und dessen Lebensweise das Böse, den Antichristen, den Teufel. Es wird nicht einfach sein, diesen Glaubenskrieg zu stoppen...

Um den Spieler nicht alleine in der Landschaft stehen zu lassen, dürft Ihr bis zu sechs Personen in Eure Party aufnehmen. Konversation spielt in »Ultima VI« eine wesentliche Rolle. Mit jeder der knapp 200 Personen könnt Ihr per einfachem Codewortsystem ein Schwätzchen halten und Euch dadurch Informationen holen, die man zur Lösung des Spiels braucht. »Ultima VI« hat eine völlig neue, gut verständliche Benutzerführung im Stil von »Dungeon Master«. Die Spielfigur selbst wird mit dem Joystick oder der Tastatur gesteuert.

In »Ultima« ist ein neues Zeitalter angebrochen: Waren die ersten fünf Teile noch voller grober Blockgrafik, Ruckel-Scrolling und verwirrender Tastaturbelegung, läßt sich »Ultima VI« vorbildlich einfach bedienen. Dank intelligenter Steuerung bekommt der Spieler noch mehr Handlungsfreiheit. Viel Wert haben die Programmierer auf noch so kleine Details gelegt: Auch, wenn man »Ultima VI« für Wochen und Tage spielt, entdeckt man immer wieder etwas Neues. Die Story ist klasse und viel nuancierter als die der Vorgänger. Außerdem nimmt der Spielverlauf etwa in der Mitte eine überraschende Wende. Man versenkt sich derart in die »Spielewelt« des Computers, daß man sich nur mit Gewalt wieder davon losreißen kann.

Ultima V — VI

64'er WERTUNG: **9 von 10**

Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	hoch

Unzählige Gegner bedrohen im Weltall Euren Gleiter

Gefährliche Erkundung des Terroristen-Camps

Uridium

ACTION GAME

Schon mit »Paradroid« landete Andrew Braybrook einen Hit. Mindestens ebenso gelungen ist das Actionspiel »Uridium«.

Die bösen Außerirdischen wollen das Sonnensystem um dessen Metallvorräte erleichtern. Zu diesem Zweck haben sie 15 große Minenraumkreuzer (»Super-Dreadnoughts«) in eine Umlaufbahn gebracht. Eure Aufgabe: Zerstört die Schiffe, indem Ihr deren Selbstvernichtungsmechanismus aktiviert!

»Uridium« erinnert an den Klassiker »Defender«. Auf der Oberfläche des Dreadnoughts verläuft das Scrolling vertikal: Gegner kommen von links und rechts. Ihr Manta-Fighter fliegt relativ knapp über der Oberfläche und zerschellt, wenn er ein hohes Hindernis berührt. Zu Beginn überfliegt Ihr den Dreadnougth und zerstört kleine Installationen. Nebenbei muß man noch auf die Angreifer aufpassen.

Nach einer Weile erscheint die Meldung »Land now«. Sofort solltet Ihr dann zum rechten Ende des Raumschiffs fliegen und landen. In einem einfachen Bonusspiel könnt Ihr die Selbstzerstörung auslösen und auf dem Rückweg noch die letzten feindlichen Geräte und Installationen vernichten. Der Dreadnought löst sich in der Zwischenzeit auf und verschwindet in den unendlichen Weiten des Alls....

»Uridium« ist ein besonders edles Ballerspiel. Die Programmierer haben einen Riesenaufwand mit der Grafik betrieben. Das Scrolling läuft schnell und absolut fließend ab, besser geht's nicht mehr. Durch geschickte Farbwahl kommt der 3-D-Effekt bei Aufbauten und deren Schatten prima zur Geltung. In Kurven und bei Kehrtwendungen ist der Manta-Fighter fantastisch animiert. Die Selbstzerstörung des Dreadnought ist faszinierend gemacht, die musikalische Untermalung darf man getrost als »gut gelungen« bezeichnen.

Aufgrund des Schwierigkeitsgrades, der Schnelligkeit und Spielmotivation muß es sich hinter keinem der hochgelobten Elektronikklassiker in mancher Spielhalle verstecken und würde auch dort ausgezeichnet hinpassen.

Uridium

64'er WERTUNG **8** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **hoch**

Vendetta

ACTION GAME

Ein strammer Soldat zerschlug einst eine mächtige Terroristengruppe, doch keiner hat's ihm so recht gedankt. Eifersüchtige Vorgesetzte ekelten den Helden raus, zusammengefaßt wird dies in den beklemmenden Zeilen: »Eine zerrissene Plastiktüte, die alle seine Habseligkeiten enthielt und ein wohlgemeinter, jovialer Schlag auf die Schulter waren ein kleiner Trost für die Taten, die dieser Mann vollbracht hatte.« Wer jetzt schon schniefend zum Taschentuch greift, sei gewarnt: Es kommt noch dicker. Die Terroristen schlagen wieder zu und entführen den geliebten Bruder unseres Helden. Das stinkt unserem Helden ganz gewaltig, und er schwört »Vendetta«: Blutrache. Das Programm besteht aus insgesamt sieben Levels. Vier davon werden in »Last Ninja«-ähnlicher Schräg-von-oben-Grafik gezeigt. Die anderen drei sind Fahrsequenzen, in denen Ihr »Road Blasters«-gemäß zur nächsten Etappe braust und den Bösen mit Raketenbeschuß Saures gebt. Bei den Action-Adventure-Levels gibt es nicht nur viel zu kämpfen; auch Gegenstände müssen aufgespürt und mitgenommen werden. Dabei ist viel Kombinationsgabe gefragt. Mit der Leertaste schaltet Ihr zwischen verschiedenen Waffen um. Am Anfang hat man nur ein Kartoffelschälmesser und die blanken Fäuste im Repertoire, doch für den ersten Lümmel reicht's allemal. Später kann dann nach und nach das Waffenarsenal aufgerüstet werden. Besonders bei Nahkämpfen hält sich die Übersichtlichkeit allerdings arg in Grenzen. Treffen und getroffen werden ist nicht zuletzt auch eine Frage des Glücks. Am besten haut man dauernd auf den Feuerknopf. Da Ihr nicht nur herumspazieren, sondern auch schwerbewaffnete Gegner ausschalten sollt, sorgt dieses Gewürge am Joystick für viel Pein. Und damit der Frustfaktor besonders hoch wird, gaben Euch die Programmierer nur ein einziges Bildschirmleben mit auf den Weg. »Continue« oder Speichern ist nicht drin. Das Beste an dem Programm ist die Grafik, denn spielerisch enttäuscht es doch ein wenig.

Vandetta

64'er WERTUNG **6** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **hoch**

Würfeln im freien Raum

Buddha in Cinemascope, aber nicht in Technicolor

Welltris

STRATEGIE

Bei Sowjetunion denkt man als erstes an (Wodka) Gorbatschow, Perestroika und Glasnost. Daß aber eines der berühmtesten Spiele und beliebtesten »Denkfoltern« aus diesem Land kommt, wissen die wenigsten. Die Rede ist von »Tetris«, dem Knobelhit, der schon viele Male kopiert und trotzdem nicht übertroffen wurde. Der Schöpfer des simplen, aber unterhaltsamen Denkspaßes, der Mathematiker Alexej Pajitnov, hat seine Idee weiterentwickelt und daraus ein neues tolles Game gemacht.

Bei »Welltris« werden, an den Wänden eines Schachtes, Bausteine mit Hilfe des Joysticks oder der Tastatur manipuliert. Erreichen die Gebilde den Boden des kubischen Raumes und bilden in der Waagerechten und Senkrechten eine Linie, dann verschwinden diese Reihen aus Würfeln und geben neuen Raum für folgende Würfelgebilde frei. Solange die Steine fallen können, läuft das Spiel, aber das kennt man ja schon vom Vorgänger. Ist ein bestimmter Punktestand erreicht, kommt man in den nächsten Level, und in der rechten Bildschirmhälfte erscheint ein neues Bild. Natürlich fallen die Steine mit steigender Levelzahl schneller und ab dem vierten Level geht es selbst im Anfängermodus schon echt rasant zu. Spielstärke, Startlevel und Geschwindigkeit können im Setup-Menü eingestellt und auch auf Diskette gespeichert werden. Ebenso lassen sich die High score und Informationen zum Spiel im Menü einblenden. Die Programmierer wendeten eine interessante wie orginelle Methode an, um ihre Arbeit zu schützen. Auf dem Bildschirm erscheint die Flagge einer (Noch-)Unionsrepublik der Sowjetunion und dazu muß die entsprechende Hauptstadt, der Name, die Einwohnerzahl oder die Fläche genannt werden. Diese Informationen findet man auf den ersten Seiten des Handbuchs.

Die Grafik des eigentlichen Spiels ist wie beim Vorgänger einfach und schlicht, aber die Seiten- und Menügrafiken warten mit schön gezeichneten Bildern auf. Die Intromusik ist typisch russisch und während des Spiels gibt es passende Sounds. Spielerisch hat man alles, was das Herz begehrt.

Welltris

64'er WERTUNG: **8 von 10**

Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	**variabel**

Windwalker

ACTION GAME

In Khantun hat eine Palastrevolution stattgefunden: Zhurong, machthungriger Feldherr des weisen Herrschers Chao Ti, hat gegen den Kaiser geputscht und sich auf den Thron der Nachtigall gesetzt. Da sitzt er nun, die Herrscherfamilie und die Prinzessin aus dem Nachbarland Nubia sicher hinter Schloß und Riegel wissend. Problemen mit protestierenden Demonstranten begegnet er mit dem »Rübe-runter«-Verfahren. Somit könnte also eitel Sonnenschein und Ruhe herrschen. Wenn da nicht zu allem Überfluß noch Shen Jang, der kaiserliche Alchimist wäre, der nichts Besseres im Sinn hat, als Dämone und anderes Ungetier heraufzubeschwören und damit die heiligen Tempel und Schreine des Reiches in Gefahr zu bringen. Doch schon naht Rettung: Der ahnungslose Spieler – auf der Suche nach Erleuchtung – erscheint in der Welt von Khantun. Sogleich wird ihm die unselige Aufgabe zuteil, die alte Ordnung wiederherzustellen. Dabei stehen ihm neben den bloßen Fäusten noch die Kräfte der Magie, der Religion und der Selbstverteidigung per Kendo-Stab zur Verfügung. Einfach macht es Windwalker dem Spieler nicht, denn das Geschehen wird in einer Perspektive dargestellt, die man – vorsichtig ausgedrückt – nur als unglücklich bezeichnen kann. Die Bewegungen der Spielfiguren wirken zwar sehr realistisch, aber man kann nie genau erkennen, wohin man tritt. Darüber hinaus stellt das Programm nur einen relativ kleinen Ausschnitt des Geschehens dar. Der Gerechtigkeit halber sei angemerkt, daß Kampfszenen und Hintergrundstory konkurrenzlos gut sind. Fernöstliche Atmosphäre vermittelt das Programm hautnah, verstärkt durch ein Buch über »I Ching«, das traditionelle Horoskop der Chinesen.

Windwalker ist das traurige Beispiel einer guten Spielidee, die an der mißlungenen Umsetzung scheiterte. Die Grafik ist schlicht, der Sound kaum vorhanden. Nur für tolerante Fernostfans.

Windwalker

64'er WERTUNG: **7 von 10**

Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	**hoch**

Die Jagd nach den Farben: Geschick und Geduld sind nötig.

Gerade ist er entschwunden, der U-Fighter

Wizball

ACTION GAME

Märchen stammen oft aus »grauer Vorzeit«. Wieso es zu dieser Farbbezeichnung kam, erzählt die Geschichte von »Wizball«.

Es war einmal...vor langer Zeit. Da lebte ein Zauberer mit seiner Katze glücklich und zufrieden in der bunt angemalten Wizwelt. Da aber erschien der böse Zark mit seinen widerwärtigen Kobolden auf der Bildfläche und klaute sämtliche Farben. Er wollte nämlich die Brillanz von Wizwelt vernichten. Es gelang den Unholden, den Zauberer zu überraschen: Als dieser am nächsten Morgen erwachte, war seine geliebte Welt nur noch grau in grau.

Um sie wieder einzufärben, genügt im Prinzip nur eine Zauberformel – und ein bißchen Farbe. In jedem der acht Level braucht Ihr drei verschiedene Farben, einsammeln dürft Ihr aber immer nur eine einzige: Entweder Rot, Grün oder Blau. Alle anderen Farbtöne, z.B. Braun oder Purpur, müßt Ihr aus diesen Grundfarben zusammenmischen.

Aber es ist gar nicht so einfach, an sie heranzukommen: Sie hängen nämlich als Farbklumpen in der Luft herum. Ihr müßt sie zerschießen, damit einzelne Farbtropfen zu Boden fallen. Und die sammelt der Zauberer mit seiner Katze ein. Allerdings bekommt die Pussy davon einen gehörigen Schluckauf, da sie die Farbklumpen nicht verträgt.

Habt Ihr genügend Farbe eingesackt, färbt sich auch wieder ein entsprechender Teil von Wizwelt neu. In der anschließenden Bonusrunde habt Ihr die Möglichkeit, Extraleben einzuheimsen. Während des Spiels könnt Ihr Euch Extrawaffen verdienen, die sich als äußerst nützlich erweisen. Im gesamten Spiel sind noch weitere kleine Gags versteckt, die Ihr aber selber herausfinden sollt.

Die Hintergrundgrafik des Spiels ist ein wenig einfaltslos, die Sprites aber durchaus gut gemacht. Viele Späße und Effekte, sowohl grafischer als auch musikalischer Natur, runden das Spielvergnügen positiv ab. Für Farbenblinde ist es allerdings weniger geeignet...

Wizball

64'er WERTUNG **7** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

X-Out

ACTION GAME

Eine synthetische Stimme hallt durch den Gleiter, Computer schalten sich ein, Neonröhren flackern auf. Schnitt. Die Schleuse einer Unterwasserstation wird eingeblendet. Sie öffnet sich langsam und gibt den Blick auf den Gleiter frei. Begleitet von sphärischen Synthesizerklängen entschwindet er in die unendlichen Tiefen des Meeres. Abyss? Falsch. Leviathan? Auch falsch. Es handelt sich – auch wenn's kaum zu glauben ist – nicht um die Anfangsszenen eines Kinofilms, sondern um »X-Out« (sprich: »Crossout«). Ziel des Spiels ist, zu ballern, was das Zeug hält. Neu ist dabei das Ambiente: Alles spielt sich in den Tiefen der Meere ab. Noch ein nettes Feature haben sich die Programmierer einfallen lassen: Die Unterwasser-Armada des Spielers kann im X-Out-Shop selbst zusammengestellt und ausgerüstet werden. Hier könnt Ihr von der Anzahl, Art und Ausrüstung der zur Verfügung stehenden Raumschiffe über die Anzahl und Funktionsweise der Satelliten bis hin zur Feuerkraft der einzelnen Komponenten alles selbst bestimmen – natürlich nur bei entsprechender Liquidität, die wiederum vom aktuellen Punktestand abhängt. Der Sound ist hervorragend, bei der Grafik ergeben sich allerdings Kritikpunkte. Die Landschaften und Sprites sind zwar durch die Bank sehr schön gezeichnet, auf technischer Seite hapert's aber gewaltig. Da kommt es schon mal vor, daß der Übergang zwischen Grafik und Score-Anzeige oder zwischen zwei zusammengesetzten Sprites flimmert, hochpräzise High-Tech-Raketen ruckeln irritiert über den Bildschirm, und der wasserblaue Hintergrund weist um die Landschaft herum eckige, schwarze Löcher auf. Das geht natürlich auf Kosten des ansonsten möglicherweise hohen Spielspaßes und wirkt unprofessionell. Alles in allem leider nur ein Spiel von vielen, das bei besserer technischer Umsetzung sicherlich das Zeug zum Ballerrenner des Jahres gehabt hätte. So bleibt es halt nur Dutzendware...

X-Out

64'er WERTUNG **7** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **hoch**

Notiert Euch die Reihenfolge der Tänzer genau

Die Unterwasserstadt sollte man genau untersuchen

Zak McKracken

ADVENTURE

In einem Campingbus zum Mars? Dummheit, die übers Telefon verbreitet wird? Ein Eichhörnchen mit zwei Köpfen? Das alles ist möglich – bei »Zak McKracken«.

Was würdet Ihr tun, wenn Ihr Außerirdische wärt und die Erde erobern möchtet? Mit einer Raumschiff-Armada auftauchen? Das wäre viel zu teuer, außerdem fielen dieser plumpen Invasionsmethode zu viele Erdmenschen (Eure zukünftigen Sklaven) zum Opfer. Es geht doch viel einfacher: Übernehmt die Kontrolle übers weltweite Telefonnetz. Dann sendet Ihr über alle Leitungen einen speziellen Ton, der die Menschen langsam verdummen läßt. Anschließend könnt Ihr Eure neuen Sklaven wie reife Früchte einsammeln.

Der Haken an dieser Fantasiestory: Die Außerirdischen gibt's wirklich, und exakt diesen Plan verfolgen sie! Das hat Euch nämlich ein anderer Alien von einem bedeutend friedlicheren Planeten im Traum erzählt. Natürlich glaubt Euch das keiner: Schließlich seid Ihr Zak McKracken, der bekannte Sensationsreporter. Und von dem weiß man, daß er alle Ereignisse erfindet, über die er berichtet. So bleibt dem verkrachten Journalisten nichts anderes übrig, als mutterseelenallein die Menschheit zu retten.

Das Grafik-Adventure verwendet das gleiche Spielprinzip wie der Hit »Maniac Mansion«: Ihr steuert das Spiel komplett mit dem Joystick. Um z.B. die Anweisung »Öffne die Tür mit dem Schlüssel« einzugeben, bewegt Ihr den Cursor auf das Wort »Öffne« am unteren Bildschirmrand, dann auf die Tür im Bild und anschließend auf den Schlüssel. Der könnte beispielsweise auf dem Sofa liegen. Führt Eure Spielfigur zum Sitzmöbel, nehmt den Schlüssel, geht zur Tür und öffnet sie.

Ihr könnt zwischen verschiedenen Personen hin- und herschalten. Allerdings funktioniert's erst dann, wenn Zak diese Leute persönlich kennengelernt hat – wie z.B. Annie, eine junge Archäologin, die den letzten Rätseln dieser Welt auf den Grund gehen möchte. Sie kann sich des dumpfen Gefühls nicht erwehren, daß Außerirdische schon vor Tausenden von Jahren die Erde besucht haben.

Man kann die Eindringlinge aus dem All leicht erkennen: Sie besitzen ungewöhnlich hohe Köpfe, ihre Augen sitzen etwa 30 cm höher als bei den Erdbewohnern. Deswegen tarnen sich die Aliens mit einem großen Cowboyhut, in den Augenlöcher geschnitten sind. Außerdem setzen sie sich Juxbrillen mit buschigen Augenbrauen, langer Nase und riesigem Schnurrbart auf – anscheinend die perfekte Tarnung, denn seit Jahren sind sie unentdeckt geblieben.

Bei diesem Adventure kommt Ihr ganz schön herum in der Welt: Ausgangsort ist San Francisco. Von dort geht's nach Südamerika, Mexiko, England, Ägypten, Afrika, zum Himalaya und sogar ins Bermuda-Dreieck. Ganz nebenbei müßt Ihr auch noch den Mars untersuchen. Einem langen Spielvergnügen steht also nichts im Weg.

»Zak McKracken« brilliert aber nicht nur durch seine Witze. Es enthält zusätzlich eine Menge kleiner Puzzles, die bei fortschreitendem Spielverlauf immer schwerer zu lösen sind. Da kommen sogar abgeklärte Adventure-Profis ins Grübeln. Aber: Ihr könnt fast keine Fehler machen, die das Spiel sofort beenden oder Euch in einer Sackgasse landen lassen. Deshalb müßt Ihr auch nicht alle fünf Minuten den Spielstand speichern (wie bei vielen anderen Abenteuerspielen). »Zak« eignet sich nicht nur für langjährige Adventure-Spieler: Auch Anfänger werden schnell den Einstieg finden.

Die Rätsel und Puzzles im Spiel nutzen das Menüsystem sowie den Joystick voll aus. Da ist z.B. die Sphinx, deren Tür Ihr nur dann öffnen könnt, wenn Ihr ein bestimmtes Muster auf einen Stein malt. Dazu bietet das Spiel ein Minimalprogramm. Ein weiterer Gag: Als Zak in die Gewalt der Aliens gerät, könnt Ihr den Effekt der Verdummungsmaschine am Bildschirm verfolgen. Nach und nach verschwinden die einzelnen Wörter aus der Menüleiste, während unser Held immer doofer wird.

Die Spielegrafik ist auf den ersten Blick zwar nicht so toll (manche Landschaften und vor allem die Spielfiguren wirken sehr klobig), dafür gibt's aber eine ganze Menge davon auf zwei vollbepackten Disketten, die erfreulicherweise nicht kopiergeschützt sind. Da das Spiel häufig auf die Disketten zugreift, empfehlen wir sogar, Sicherheitskopien zu machen. Softwarepiraten sollten aber keine Freudensprünge machen: Das Spiel fragt nämlich Sicherheitscodes ab, die nur im Originalhandbuch stehen!

Zak McKracken

64'er WERTUNG **8** von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

test Heft

Lernen Sie jetzt das Abo inklusive Testheft und allen Vorteilen kennen:

Sie zahlen für 12 Ausgaben nur 79,-DM

die Lieferung ist kostenlos per Post frei Haus,

Sie können Amiga Magazin viertel-, halb- und ganzjährig abonnieren und jederzeit wieder kündigen,

die Testausgabe zum Kennenlernen ist kostenlos und gehört Ihnen, auch wenn Sie Amiga Magazin nicht abonnieren möchten.

Amiga Magazin hat für große Computer-Probleme einfache Lösungen.

Amiga Magazin hat für Spielernaturen und solche die es werden wollen den großen Extrateil Amiga Play.

Amiga Play prüft Spiele auf Herz und Nieren - für besonders schwere Fälle gibt es die Tips&Tricks.

Amiga Magazin hat für Anfänger, Fortgeschrittene und Profis aktuelles Know how über Grafik und Animation.

Das Amiga Magazin Abonnement können Sie auch telefonisch unter 089 - 4613 - 369 bestellen.

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1308, 8013 Haar widerrufen.

BESTELLCOUPON

Senden Sie mir bitte eine kostenlose Ausgabe Amiga Magazin zum Kennenlernen. Erhalten Sie 10 Tage nach Erhalt der Testausgabe von mir keine schriftliche Absage, möchte ich Amiga Magazin weiterhin beziehen. Ich erhalte Amiga Magazin dann regelmäßig frei Haus zum günstigen Jahresabopreis von 79,-DM (Auslandspreis zzgl. Porto). Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit ohne Frist kündigen. Den Betrag für noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Ich bezahle das Abonnement: vierteljährlich (19,75DM) halbjährlich (39,50DM) jährlich (79,-DM)

Geldinstitut

Kontonummer, BLZ

Datum, 1.Unterschrift

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2.Unterschrift

Ich erlaube Ihnen hiermit mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen)

Telefon (Vorwahl)

04/AC 26 16

AMIGA